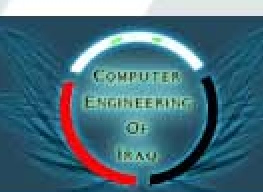


www.iraq-eng.com
المجلة العلمية الشاملة
اليوم 2011/6/15
كل ماهو جديد ومفيد
مجلة شهرية
COMPUTER ENGINEERING OF IRAQ
MAGAZINE
العدد
7
الدرس الثاني - المرجع الشامل في AutoCAD 2010
الجدران النارية (Firewall)
الدرس الثاني - Visual Basic
صمم اقوى المواقع الديناميكية
بأستخدام mysql & PHP
زر الماوس FN وظائفة مع اجهزة
TOSHIBA
DELL
HP
ASUS
البرمجة بلغة ال C
C
تقرير - USB 3.0
تصميم سيارة بطريقة البلان
الالوان
HTML



بسم الله الرحمن الرحيم

الصلاة والسلام على اشرف خلق الله محمد ابن عبد الله الصادق الامين
قال الله تعالى في كتابه العزيز بعد اعوذ بالله من الشيطان الرجيم
((سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ))



سوف تكون هذه المجله ملمه بكل ما يخص الكمبيوتر
من هاردوير (Hardware)
والسوفت وير (Software)
وشبكات (Network)
وغيرها من الدروس بأذن من الله سوف تكون مفيده وشامله

Computer Engineering
Of Iraq
بالتعاون مع
الفريق العراقي للحاسبات
www.iraqcst.com



للتواصل معنا :
موبايل (Mobile) العراق : 00964-7713031687
موبايل (Mobile) سوريا : 00963-990398428

E-mail: eng_saiiiiif@yahoo.com

عن طريق Facebook
Group
Page

تصميم واعداد المهندس
سيف الدين خالد

Arrangement & Design by
Saif alden Khalid

أهلاً وسهلاً بك إلى الدرس الثاني من دروس HTML. سوف نقوم في هذا الدرس بالتعرف على الخصائص التي يمكن إضافتها إلى الوسم <BODY> من أجل التحكم بالشكل العام للصفحة، وخصوصا فيما يتعلق بالألوان.

طبعاً أنت لا زلت تذكر الصفحة التي قمنا بكتابتها في الدرس الأول. صفحة بسيطة بخلفية رمادية وخط صغير نسبياً لونه أسود. وهذه هي الإعدادات الإفتراضية التي يعتمدها المتصفح عندما لا نقوم نحن بتحديد إعدادات أخرى. (ربما تقول: أهذه صفحة إنترنت! أين الألوان والرسومات والخطوط الجميلة والتنسيقات التي نراها في صفحات الإنترنت؟ معك حق لكن مهلاً فما زلنا في البداية).

سوف نستمر باستخدام صفحتنا هذه لتوضيح أمثلة هذا الدرس أيضاً، لكن لن أقوم بتكرار كتابة وسوم البداية طالما أن عملنا يتركز في الجزء المخصص لمحتويات الصفحة نفسها أي ضمن الوسمين <BODY> ... </BODY>.

إذن لنبدأ العمل!

نطلق كلمة خاصية (Attribute) على التعابير التي تضاف إلى الوسوم، من أجل تحديد الكيفية أو الشكل الذي تعمل بها هذه الوسوم. وبعبارة أخرى فإن الوسم يقوم بإخبار المتصفح عن العمل الذي يجب القيام به أما الخاصية فتحدد الكيفية التي سيتم بها أداء هذا العمل.

تأمل الشيفرة التالية:

```
<BODY BGCOLOR="FFFFFF">
...
</BODY>
```

لقد قمت بإضافة الخاصية BGCOLOR إلى الوسم <BODY> وهي تقوم بتحديد لون الخلفية للصفحة. أما FFFFFF فهي القيمة التي تمثل اللون المختار وهو هنا اللون الأبيض. (لاحظ أنها مكتوبه بين إشارتي " ") ولو أردت تمثيل اللون الأسود لكتبت الرمز 000000. أو الرمز 6699CC للون الأزرق الفاتح......

فمن أين جاءت هذه القيم، وكيف؟... تابع القراءة وسوف تعرف

القليل عن الألوان...

تلاحظ أن القيم السابقة مكونة من ستة رموز، وهي مكتوبة بالصيغة التالية:-

FF FF FF
00 00 00
66 99 CC
RR GG BB

رموز عائدة اللون الأحمر — رموز عائدة اللون الأخضر — رموز عائدة اللون الأزرق

هناك ثلاثة ألوان أساسية هي الأحمر والأخضر والأزرق، ولكل منها يوجد 256 درجة لونية ويعبر عن هذه الدرجات بالأرقام من 000 وحتى 255. ومن خلال مزج هذه الألوان بدرجاتها اللونية المختلفة نحصل على الألوان الأخرى.

ملاحظة:

إن أي لون هو مزيج -وبنسبة معينة من الدرجات- من هذه الألوان الثلاثة

فمثلا اللون الأسود مكون من الدرجة 000 من كل من اللون الأحمر والأخضر والأزرق. واللون الأبيض مكون من الدرجة 255 من هذه الألوان. أما اللون الأصفر فهو مكون من الدرجة 255 للون الأحمر، والدرجة 255 للون الأخضر، والدرجة 000 من اللون الأزرق... وهكذا بنفس الطريقة يتم تكوين باقي الألوان.

وبعملية حسابية بسيطة 256×256×256 ينتج لدينا أن عدد الألوان التي يمكن الحصول عليها بمزج الألوان الثلاثة السابقة هو 16777216 بالضبط.

حسنا، لكن من أي جاءت الرموز FFFFFF والتي عبرت عن اللون الأبيض بها. إنها ببساطة أرقام... مكتوبة بالنظام السداس عشري (نظام عددي أساسه الرقم 16 ويعبر عنه باستخدام الأرقام العادية من 0 إلى 9 والرموز A,B,C,D,E,F). فالرقم 255 بالنظام العشري العادي يكافئه الرقم FF بالنظام السداس عشري.

إذن فالرقم السداس عشري FF على اليسار يمثل الدرجة 255 للون الأحمر، والرقم FF في الوسط يمثل الدرجة 255 من اللون الأخضر، والرقم FF على اليمين يمثل الدرجة 255 من اللون الأزرق. وعلى هذا المنوال يعبر عن اللون الأزرق الفاتح بالرقم السداس عشري: 6699CC أما اللون الأسود فرقمه هو 000000.

وهذا جدول ببعض الألوان ورموزها المكافئة بالنظام السداس عشري.

	ABCDEF		FFFF00
	FEDCBA		336699
	773466		112233
	FF1122		666666
	0033FF		663333
	AABBAA		00FF00
	800800		FF6600
	008008		993366
	020769		123456
	111111		654321

أما كيف تعرف الرمز الخاص باللون الذي تريد اختياره، فيوجد برامج خاصة تستطيع من خلالها دمج الألوان الثلاثة بنسب مختلفة، ومن ثم يقوم البرنامج بتوليد الرمز السداس عشري المكافئ للون الناتج. وهذا أحدها

ملاحظة مهمة:

بعض المتصفحات لا تتعرف على رموز الألوان إلا بوضع إشارة # قبل هذه الرموز، لذلك من الأفضل استخدامها دائماً.

وبالنسبة لبعض الألوان الأساسية والدارجة، من الممكن استخدام أسماء هذه الألوان مباشرة بدلاً من الأرقام السداس عشرية. وهذا جدول يوضح هذه الألوان ومسمياتها:





	Black		White
	Red		Green
	Marron		Purple
	Navy		Blue
	Teal		Lime
	Gray		Silver
	Olive		Aqua
	Fuchsia		Yellow

ونعود إلى الوسوم و خصائصها ...

```
<BODY BGCOLOR="#FFFFFF" BACKGROUND="image.jpg">
...
</BODY>
```

تقوم الخاصية BACKGROUND بتحديد صورة كخلفية (ورق جدران) للصفحة وقد استخدمت الصورة التالية:



والمسماة image.jpg في صفحتي وكانت هذه النتيجة

تلاحظ أن المتصفح قد قام بتكرار عرض الصورة بطريقة التجانب وأنها أصبحت تغطي كل الشاشة. بحيث حجبت أيضاً اللون الأبيض الذي حددناه كلون الخلفية
(من خلال الخاصية BGCOLOR) والحقيقة أن اللون يظهر فقط عندما لا نقوم باستخدام صورة ما كخلفية. ومع ذلك يفضل تحديده إحتياطاً خاصة وأن بعض المتصفحات القديمة توصف بأنها متصفحات نصية Text-Based Browsers (أي ليس بإمكانها عرض الصور). أو ربما هناك بعض المستخدمين الذين قاموا بإلغاء خيار عرض الصور تلقائياً من متصفحاتهم. إذن لنعطهم على الأقل فرصة مشاهدة بعض الألوان إن لم يستطيعوا مشاهدة الصور.

إننا نستطيع استخدام الصور بأحجام مختلفة طولياً أو عرضياً كخلفيات للصفحة. والمتصفح نفسه هو الذي يقوم تلقائياً بعرضها في وضع التجانب مما يعطي الانطباع بأنها صورة كبيرة.

ولنكمل مع باقي الخصائص في وسم <BODY>: ربما لاحظت خلال استخدامك للإنترنت أن معظم الوصلات التشعبية (Links) التي تنقر عليها لتنقلك إلى صفحات أو مواقع أخرى على الشبكة هي دائماً مميزة باللون الأزرق. وأن الوصلات التي قمت بزيارتها فعلاً قد تحول لونها إلى القرمزي. حسناً. هذه هي الألوان الإفتراضية التي تعتمدها المتصفحات. لكن قد لا يعجبك ذلك وتريد تغيير هذا النظام. أو ببساطة ربما تريد استخدام لون أو صورة غامقة لخلفية الصفحة بما سيؤدي إلى اختفاء هذه الوصلات أو حتى اختفاء نص الصفحة نفسها. فما العمل؟ إليك هذه الخصائص التي تقوم بالتحكم في ألوان النصوص:

TEXT="#rrggbb"	تحديد لون النص الأساسي للصفحة
LINK="#rrggbb"	تحديد لون الوصلات التشعبية
VLINK="#rrggbb"	تحديد لون الوصلات التشعبية التي تمت زيارتها visited links
ALINK="#rrggbb"	تحديد لون الوصلة التشعبية الفعالة أي عندما يتم النقر عليها active links

والآن. دعنا نجمل الخصائص السابقة في عبارة واحدة. وسوف أكتب الرموز الخاصة بالألوان بنفس تلك الألوان التي تمثلها. وألفت نظرك إلى أنه لا أهمية للترتيب في كتابة هذه الخصائص داخل العبارة.

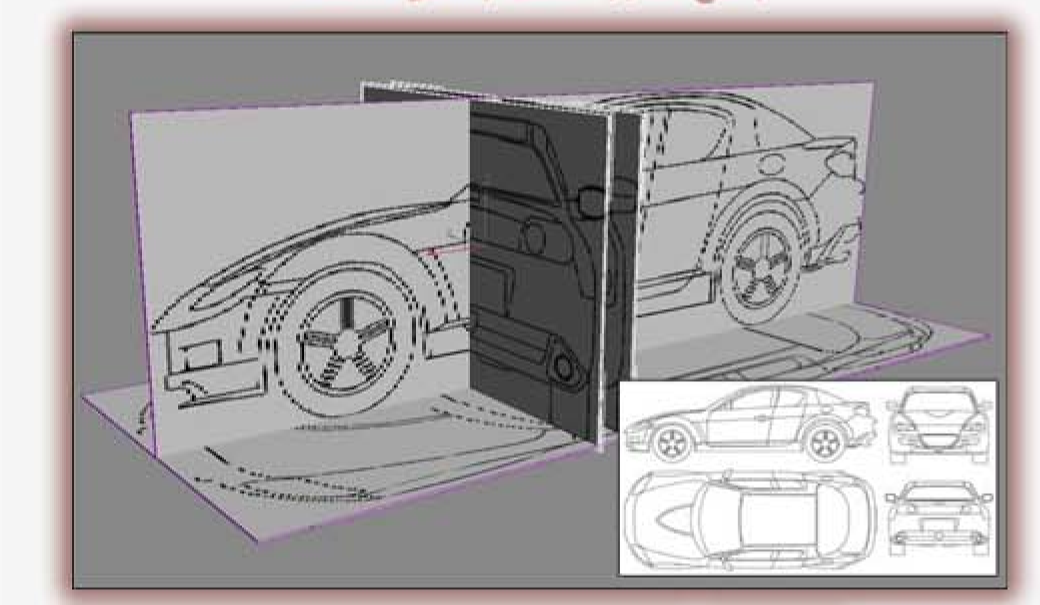
```
<BODY BACKGROUND="backimag.jpg"
BGCOLOR="#ffff00"
TEXT="#000066"
LINK="#00ff00"
VLINK="#ff0000"
ALINK="#999999">
```

حاول أن تحللها! هل استنتجت أنني قد حددت الصورة backimag.jpg كخلفية للصفحة؟ وأنني اخترت اللون الأصفر للخلفية (في حالة عدم عرض الصورة السابقة كخلفية)؟ وان النص سيظهر باللون الأزرق الغامق؟ أما الوصلات التشعبية فلونها أخضر. والوصلات التي تمت زيارتها ستظهر باللون الأحمر. أما تلك الوصلة الفعالة فستظهر باللون الرمادي في لحظة النقر عليها بالفأرة.

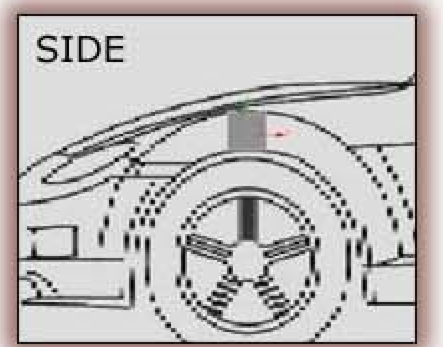
إذا كانت هذه هي استنتاجاتك... فمبروك. لقد نجحت. وكل ما أتمناه أن تكون قد قضيت وقتاً ملوناً وزاهياً مع هذا الدرس.

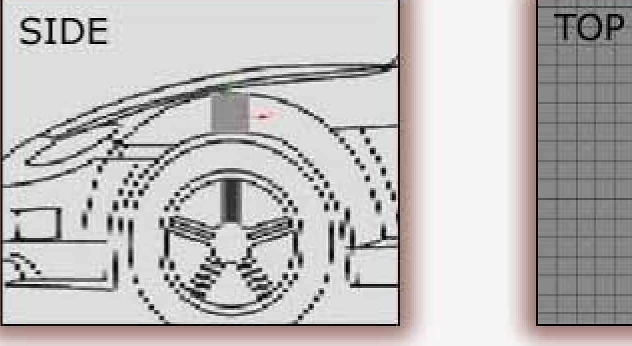

سوف تجد في هذة المجلة
كل ماهو جديد ومفيد
COMPUTER ENGINEERING OF IRAQ
المجلة العلمية الشاملة
كل ماهو جديد ومفيد
مجلة شهرية
MAGAZINE
COMPUTER ENGINEERING OF IRAQ
العدد 7
الدرس الثاني - المرجع الشامل في AutoCAD 2010
الجدران النارية (Firewall)
الدرس الثاني - Visual Basic
صمم اقوى المواقع الديناميكية باستخدام PHP & mysql
زر الماوس FN وظائفة مع اجهزة
TOSHIBA DELL HP ASUS
البرمجة بلغة ال C
XPS
DELL
MAGAZINE
COMPUTER ENGINEERING OF IRAQ
WWW.IRAQ-ENG.COM

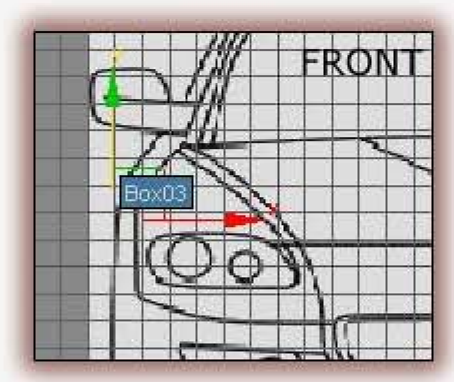
وضع صور السيارة فى منفذ



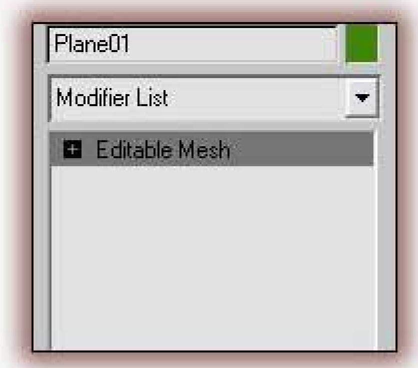






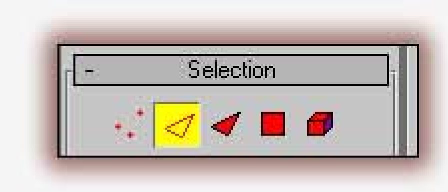


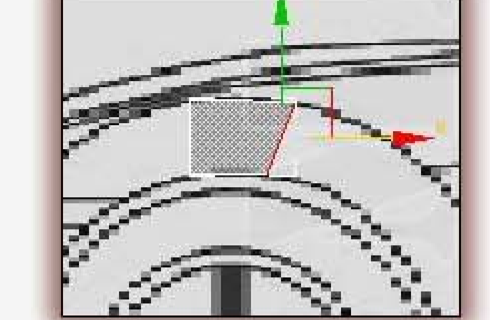
انشاء plane وتحويله الى editable mesh

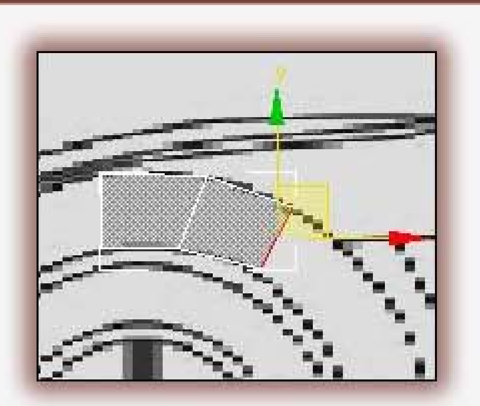


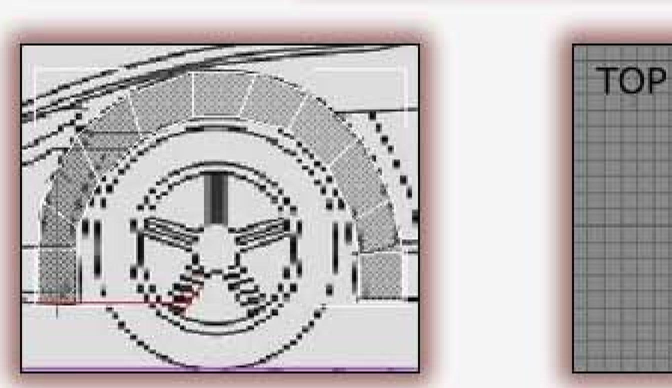
التعديل على مستوى الاضلاع وسحب اضلاع البلان اثناء الضغط على مفتاح shift لمحاكاة شكل السيارة

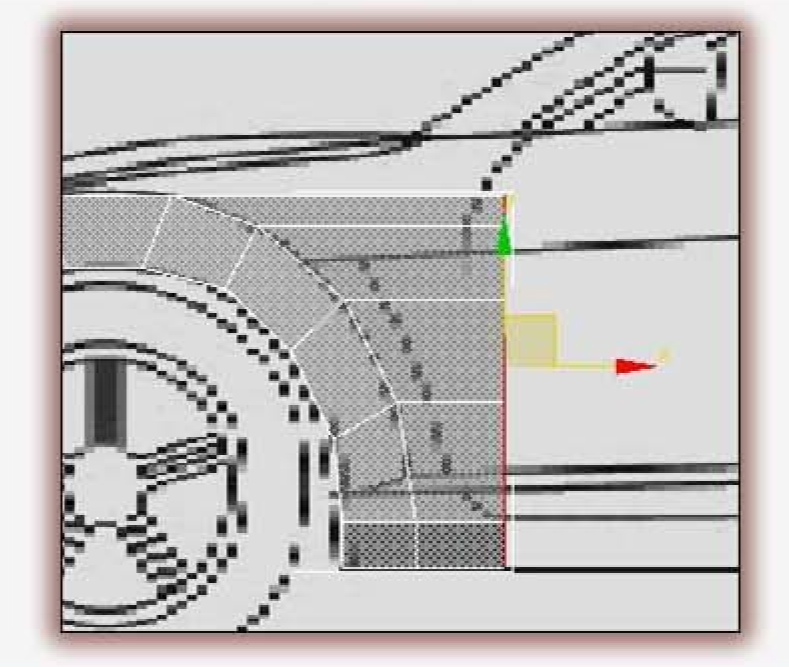
اتبع الخطوات التاليه

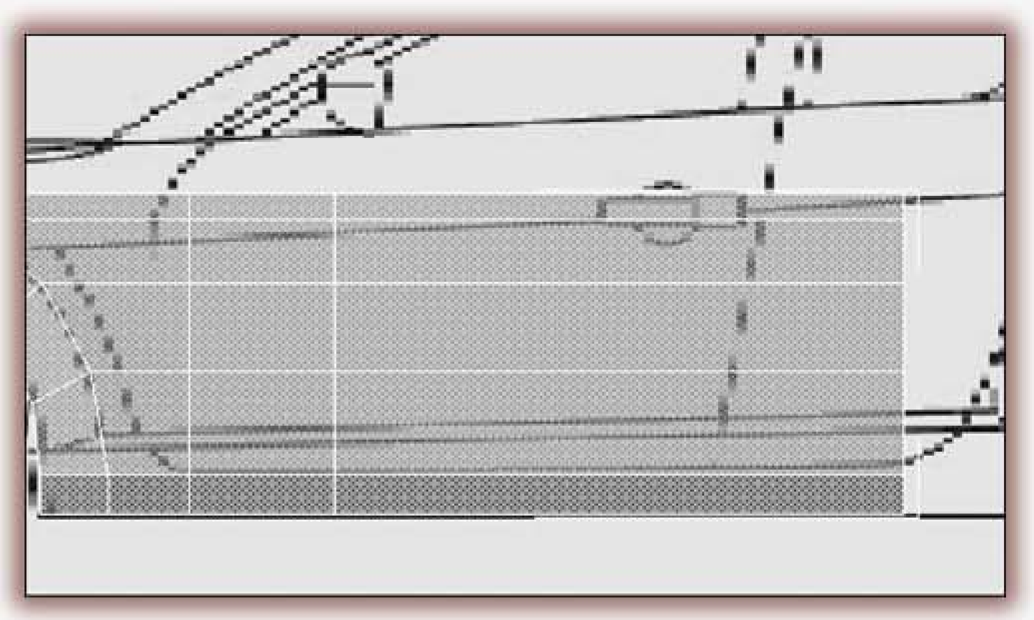


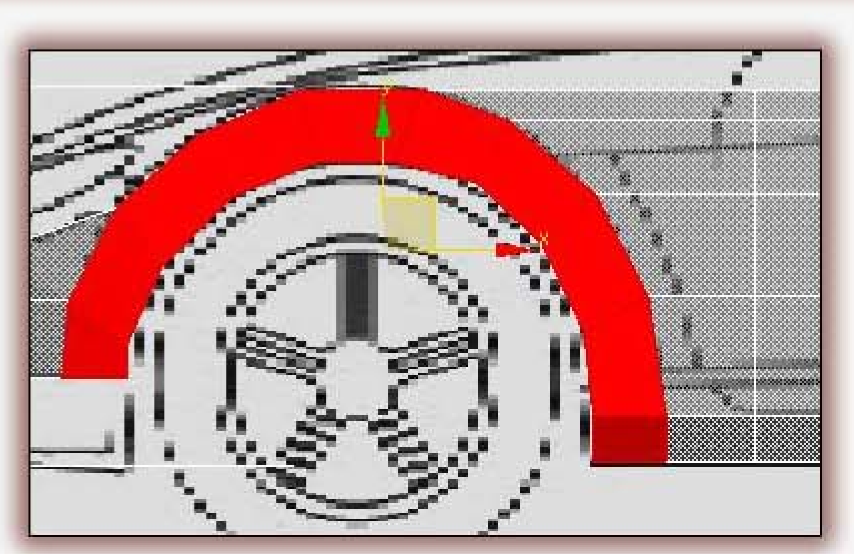


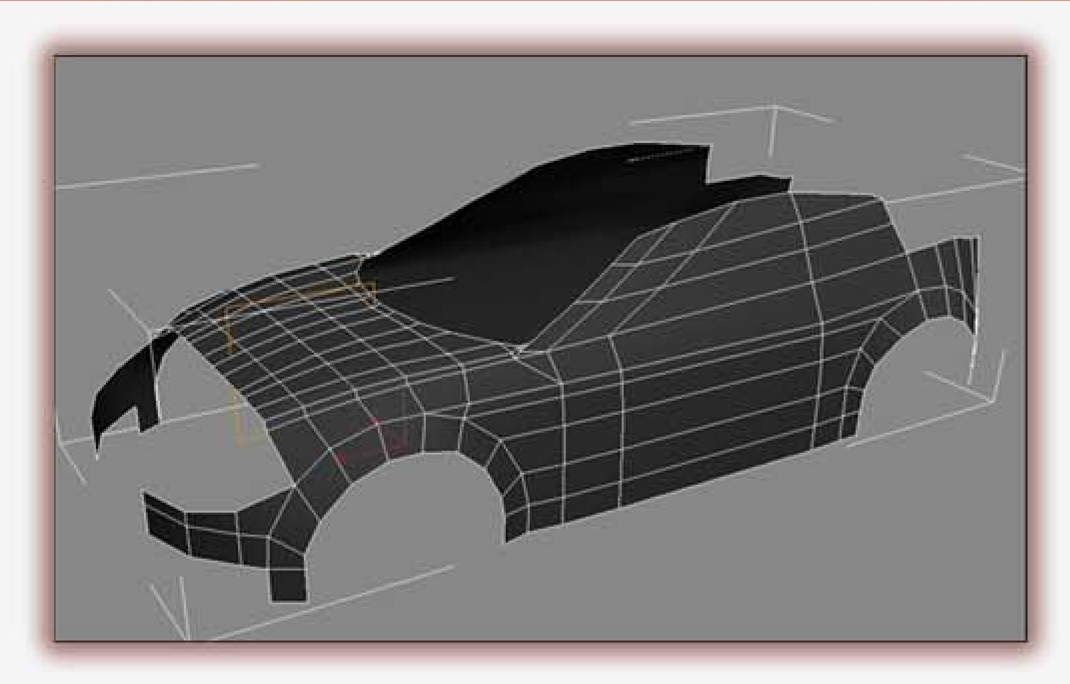




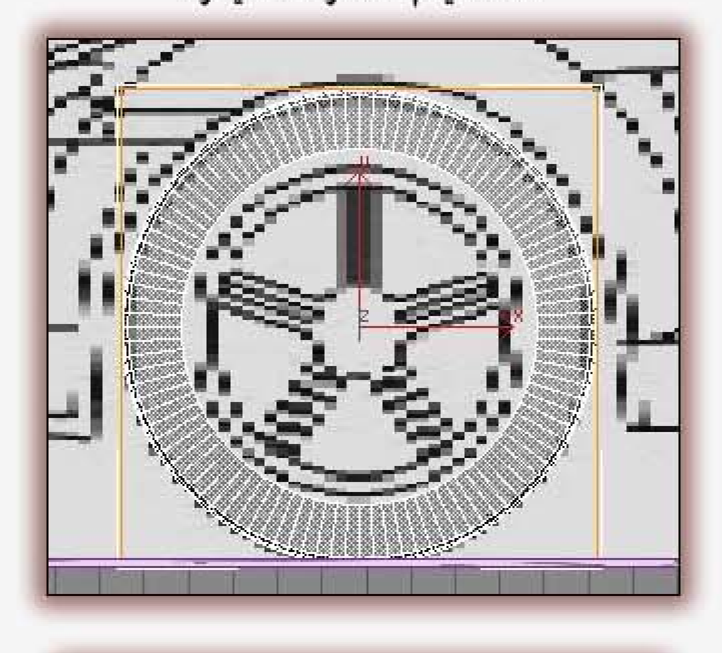


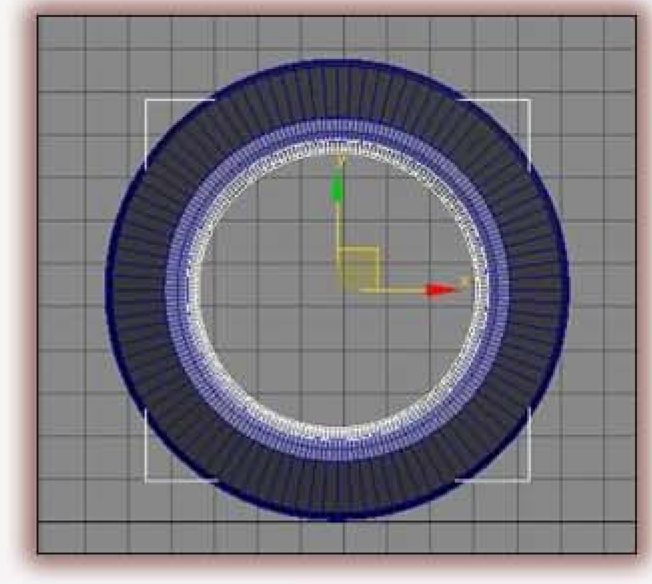


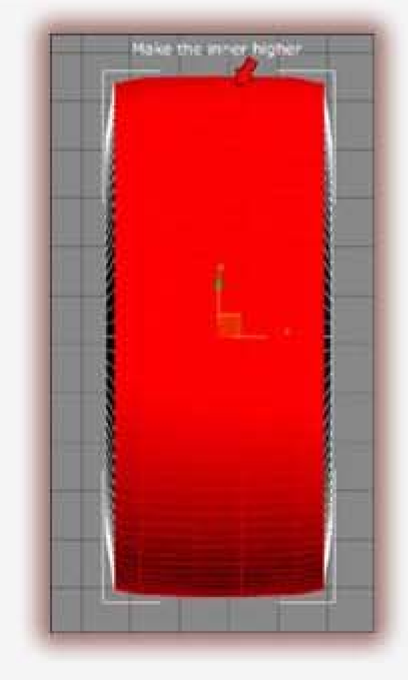




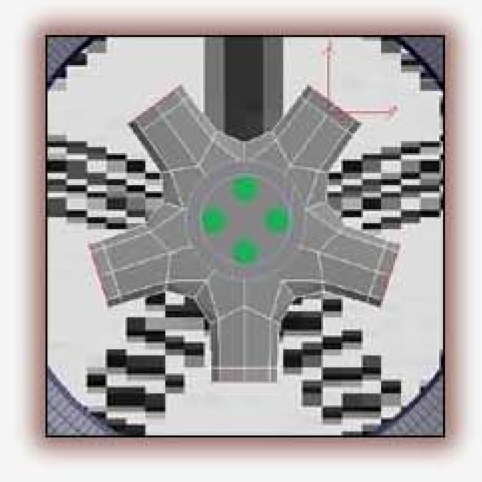
تصميم اطار السيارة

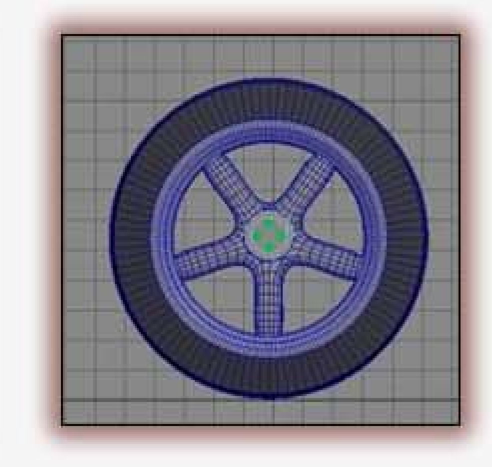




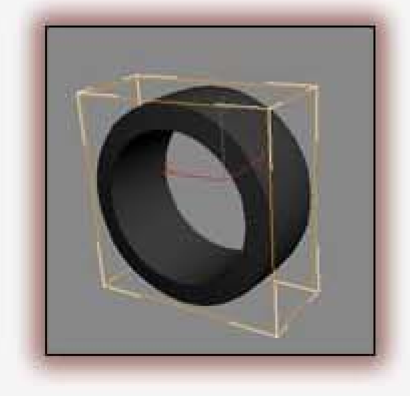




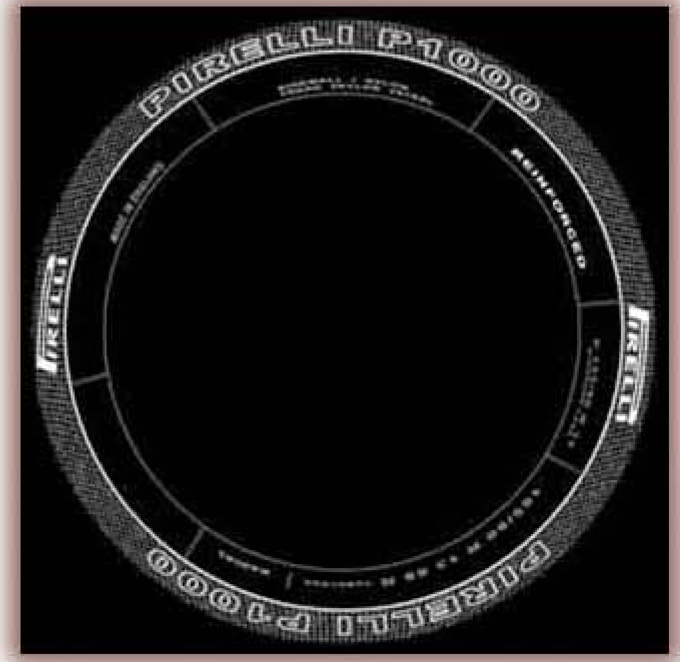




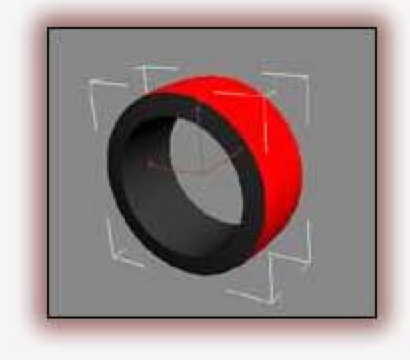
خامة اطار السيارة

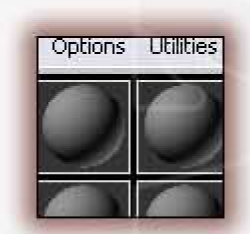


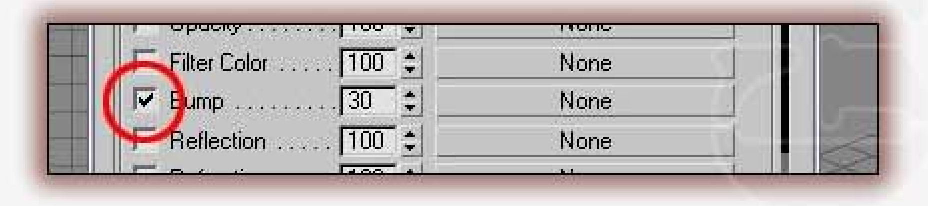




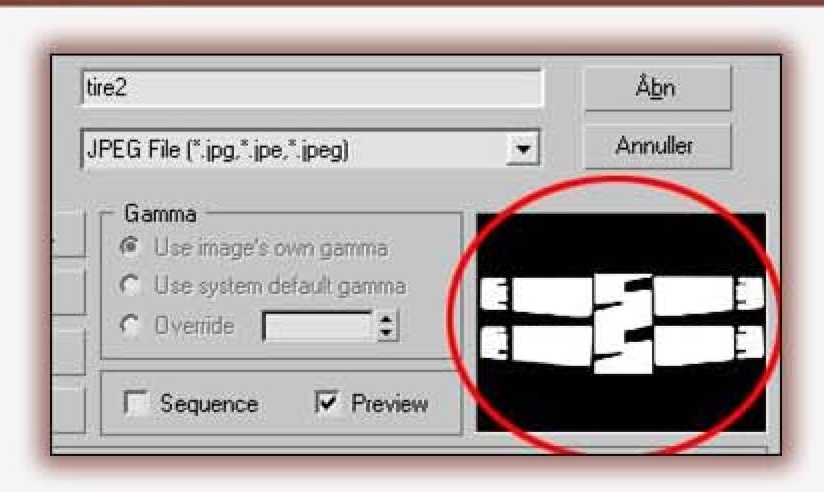


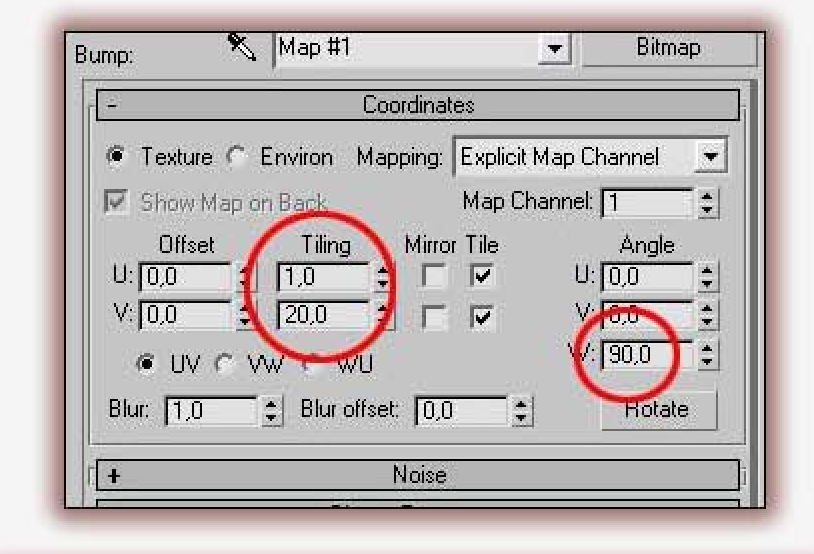


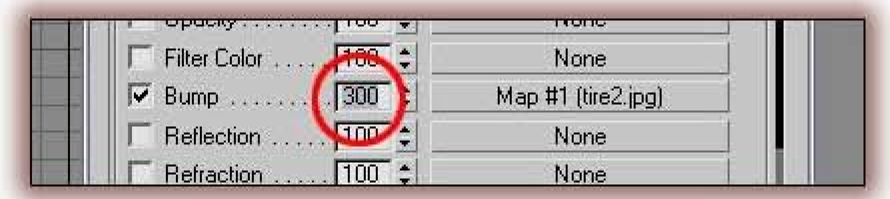


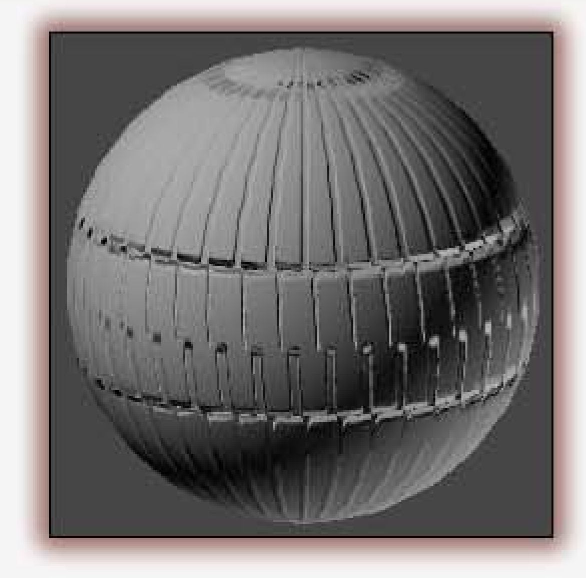
















اللهم احفظ العراق واهله

الفريق العراقي للحاسبات

منتدى الفريق

شركة نظم العراق للبرمجيات

محرك بحث خاص بالفريق

مجلة الفريق



مركز رفع خاص بالفريق



مركز المصادر الخاص بالفريق

IRAQCST

الكاتب : المهندس علي عمر

قابس الUSB قد قطع شوطا طويلا منذ إطلاقه في عام 1996 المدعوم من قبل مجموعة شركات تقودها شركة إنتل . كومباك ومايكروسوفت وأصبحت شعبيه في اقصاها مع وصول الإصدار 1.1 في أواخر عام 1998 . مما يسمح بحد أقصى معدل نقل 12Mb / ثانية .

USB 3.0 هو المستقبل في هذه الواجهه وسوف يأتي مع وعود بعشرة اضعاف السرعه والتوافق التام مع المقبس السابق USB 2.0 .



حقائق سريعة حول usb 3.0

المعيار الجديد يكسر 480Mb / ثانية اقصى سرعه لنقل البيانات USB 2.0 ويأخذها ال USB 3.0 إلى سرعة 4.8Gb / s كحد اقصى

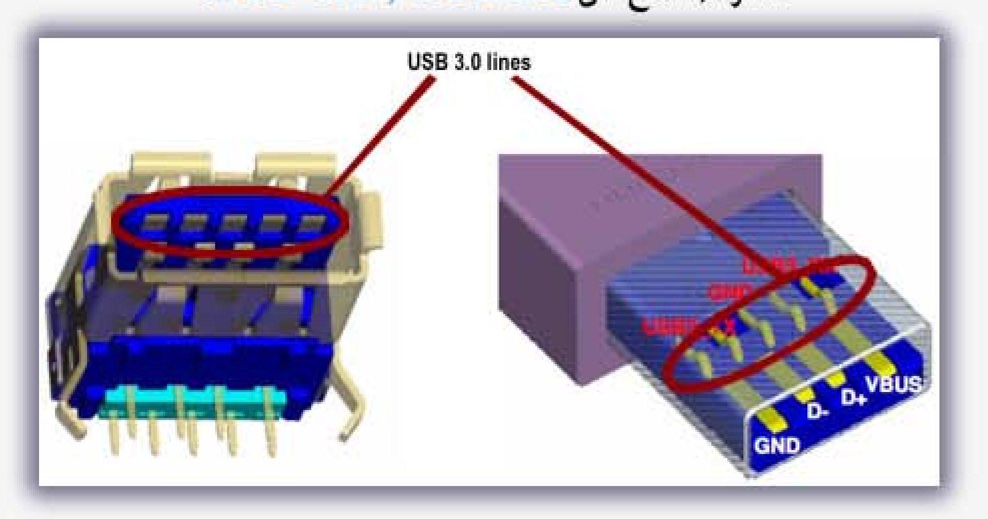
نضع في اعتبارنا أن أداء في العالم الحقيقي يمكن أن يكون أقل بكثير من ذلك ولكن من المتوقع مع نضوجه الوصول الى سرعة 3.2Gb / ثانية وهذا ضعف سرعة usb 2.0 بأكثر من 5 اضعاف وهذا ليس سيئا ابدا.

انه ثنائي الاتجاه بخلاف الإصدارات السابقة . حيث لا يمكن إلا أن تكون البيانات المنقولة بالأنابيب في اتجاه واحد في وقت واحد . يمكن لUSB 3.0 قراءة وكتابة البيانات في وقت واحد يتحقق ذلك عن طريق إضافة حارتين جديدة مخصصة لنقل البيانات واسرع زوج آخر لتلقي . وبذلك يصبح العدد الإجمالي كحد اقصى الى أربعة على USB 2.0 بينما تصل إلى تسعة عد 3.0 الارض عند الاتصال.

انه اكثر كفاءة في استهلاك الطاقة . ويشير الى الطريقة المذكورة أعلاه مباشرة يعني في الحاله الخامله او غير نشط أو خامل الأجهزة لن يستنفذ من لوحة التحكم او اللوحه الام لذلك الجهد انخفض من 4.4 إلى 4 فإن USB 3.0 قد رفع الحد الأقصى لانتاج الطاقة من حوالي 500 إلى 900 مللي أمبير . الأمر الذي سيمكن الاجهزه لدعم المزيد من الأجهزة الطرفية كما ان واجهة الUSB 3.0 ترسل اشاره لبدء نقل الdata.

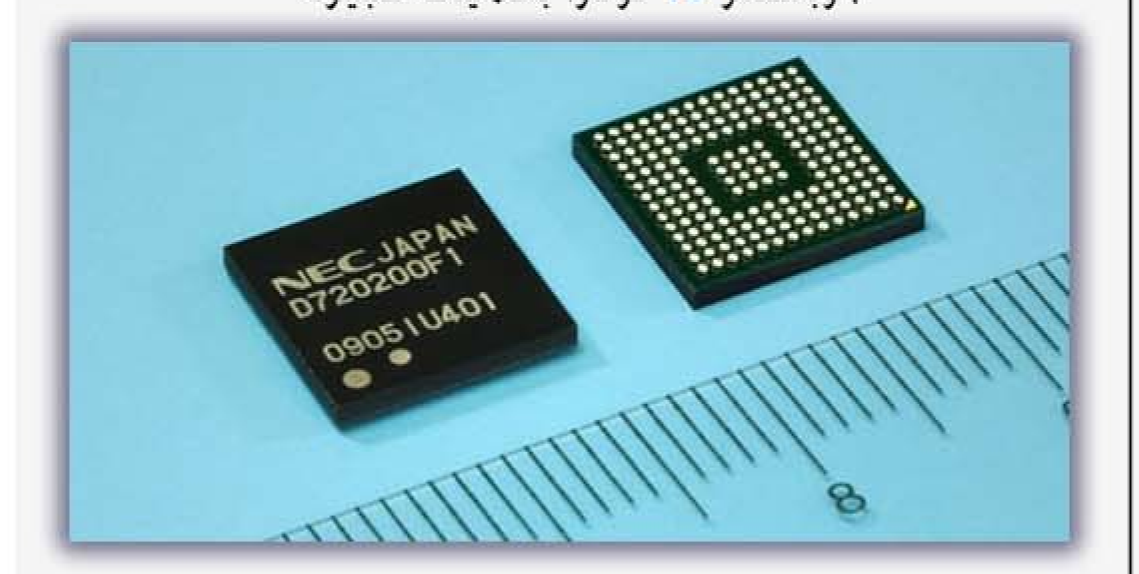


كما انه backwards compatible وهذا معناه ان الاجهزه الطرفيه الداعمه للUSB 2.0 سوف تعمل بكل سلاسه على واجهة USB 3.0 والعكس صحيح . كما ان الUSB 3.0 عند توصيله بUSB 2.0 يخفض ال bandwidth وهذا للتوافق التام سواءا مع الUSB 2.0 , USB 3.0.



الدعم :-

للأسف إنتل نفسها ليس لديها خطط لدعم التكنولوجيا على الشرائح الخاصة بها حتى عام 2011 على الاقل . ولكن لجنة الانتخابات الوطنية NEC وإلى رقاقة واحدة حل في السوق التي تعرف الآن باسم µPD720200 chip
رقاقة التدابير 10 × 10mm . وتستهلك ما يصل إلى 1W . وبسعر 15 دولارا بكميات كبيرة.



Motherboards

كثير من الشركات اعتمدت على قرار NEC لدعم الUSB 3.0 منه شركة asus لمقبس LGA 1156 بأسعار تبدأ من 180$ الى 280$ وموديل P7P55D-E ومقبس LGA 1366 بموديل P6X58D Premium $300 .

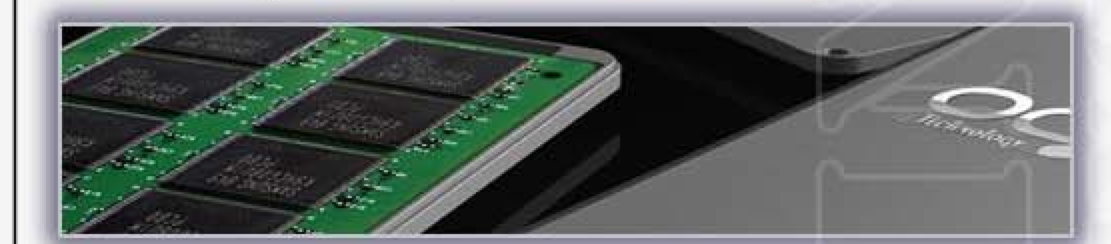
شركة gigabyte دعمت الUSB 3.0 بأربع لوحات وهي P55A بأسعار 135$ و 250$ وايضا $350 for GA-X58A-UD7 وهذه اللوحات لintel اما بالنسبه لشركة amd دعمتها ايضا giga byte بلوحات AMD's 790X and 790FX بسعر 140$ و185$.



الاجهزة الطرفيه

تشير التوقعات انه لن يتم اصدار اي اجهزة طرفيه او اجهزة داعمه للUSB 3.0 بشكل واسع قبل سنتين على الاقل من الان ولكن ذلك لم يمنع بعض الشركات من اصدار بعض المنتجات الداعمه للUSB 3.0 مثل شركة Buffalo .

انتجت شركة buffalo قرص صلب جديد باسم HD-HXU3 بأصدارين الاول ب1tb ب200$ والثاني 2tb ب400$ واعلنت الشركه ايضا عن cd-rom blue ray بسرعة 12x داعم للUSB 3.0 بسعر 451$ وسيتم اصداره في اليابان.



كما انه من المتوقع انه سيتم الاعلان عن اجهزه اخرى داعمه للUSB 3.0 منها مثلا external solid-state drive from OCZ و dual-drive RAID storage solution from LaCie والاثنين داعمين لتقنية Symwave storage controller وغيره من الاجهزه التي من المتوقع الاعلان عنها خاصة في معرض CES.

Adapter cards

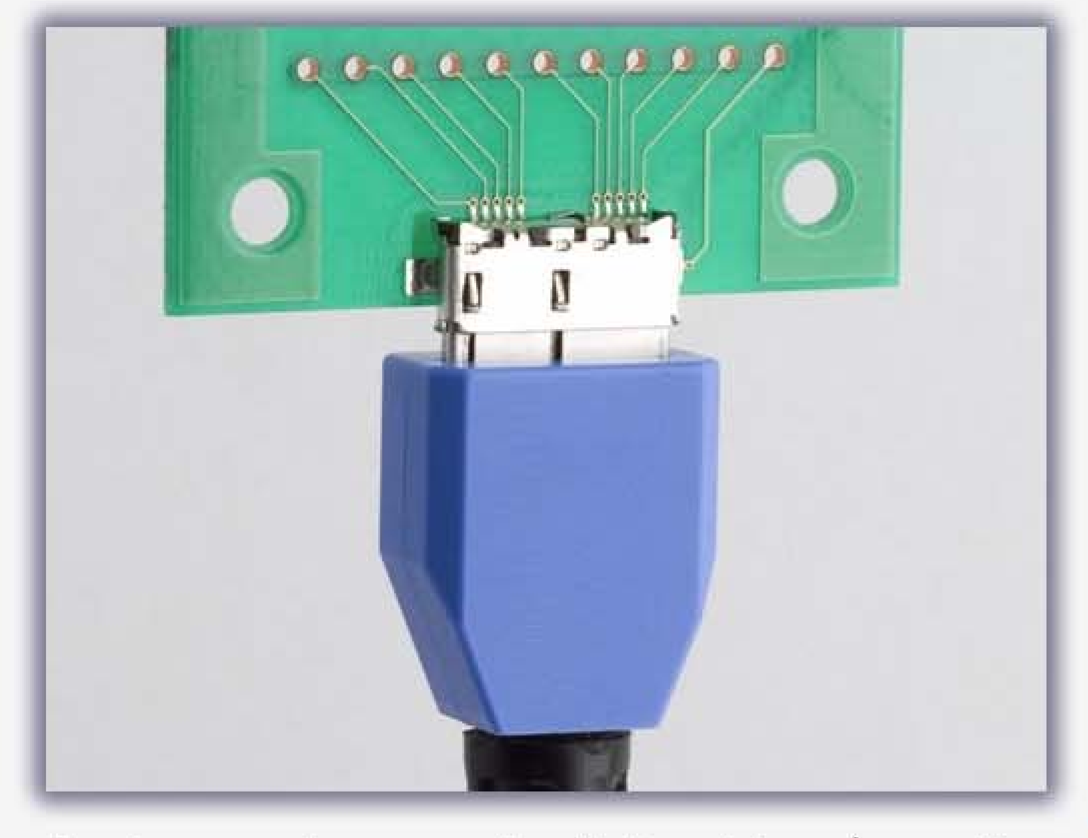
الadapter cards وهي بطاقات الPci express التي تركب في اللوحه الام وتكون فيها منافذ للUSB 3.0 وذلك بدل من اهدار 150$ في التطوير وشراء قطع جديده تدعم الUSB 3.0 كل ما عليك هو شراء واحده من بطاقات الadapter cards بسعر بين 30$ الى 50$ بمنفذين USB 3.0 .

windows 7 غير داعم لمنافذ الUSB 3.0 ولكن شركة Microsoft وعدت بوجود الدعم في عملية التحديث القادمه للنظام.

USB 3.0 : ما تحتاج إلى معرفته

ما يمكن توقعه للاداء: الحد الأقصى لسرعة نقل / الداء الحقيقي على الطبيعه:-

نظريا وعمليا نادرا ما تكون هي نفسها ويمكن أن السرعة الفعلية للواجهة USB تتأثر بعدد من العوامل . من أداء الكمبيوتر جهاز معين والشرائح المستخدمة . وإلى البروتوكول والتداخل الذي تسببه الأجهزة الأخرى في اللوحه الام. لذلك . في حين أن USB 2.0 لديه الحد الأقصى من 480Mb / ق (60MB / ث) . في العالم الحقيقي ومعدلات نقل البيانات هي في الواقع اقرب الى 280Mb / ق (35MB / ث) من المستحيل أن نعرف بيقين مطلق ما يمكن توقعه من USB 3.0 الأجهزة دون وضع أول عدد قليل للاختبار . ولكن حتى لو كان فقط 25 ٪ من الحد الأقصى هو ممكن على الاطلاق . كما اقترح البعض . ما زلنا نبحث في المتوسط سرعة القراءة والكتابة من 1.2Gb / ق (150MB / ث).



وهذا يعني أن عمليات نقل البيانات مع وحدة تخزين خارجية USB لن محدود من قبل واجهة الUSB في حوالي 35MB / ث بل من خلال الأداء في محرك الأقراص. للأسف . 150MB / ث قد لا يكون كافيا في التعامل مع أسرع الأقراص الصلبة المتداوله في السوق حاليا بكامل طاقتها . ولكن نأخذ في الاعتبار أن هذا هو كل شيء على أساس التخمين وعلى أي حال فإننا نتوقع أن تتحسن الامور فيما بعد.

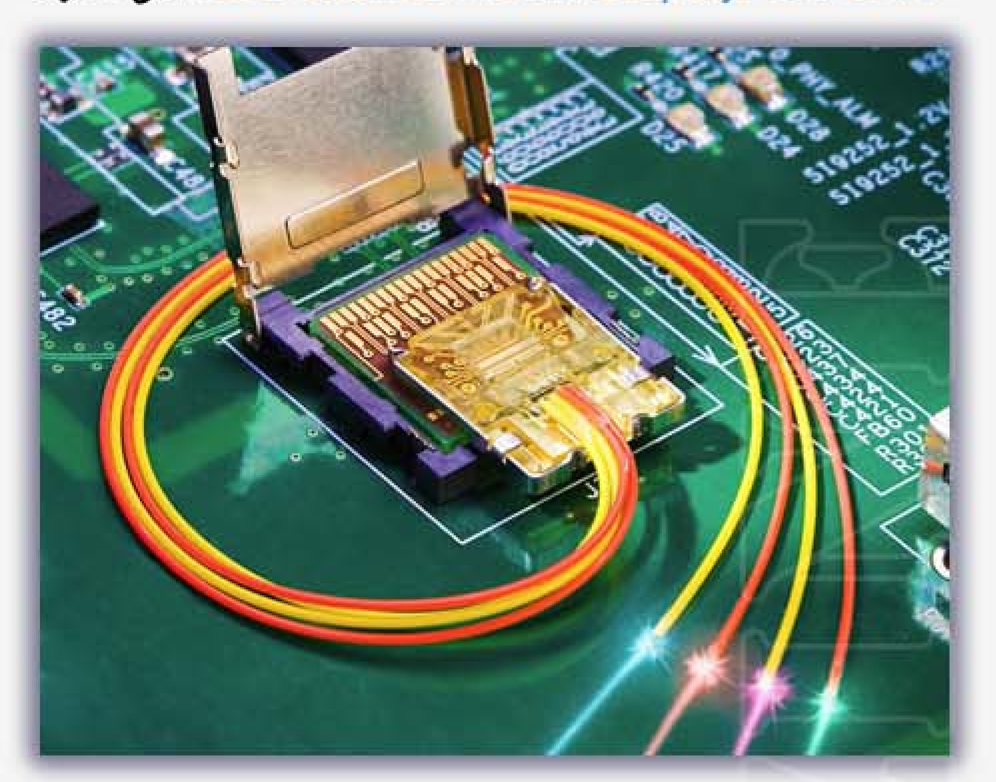
Super Talent قد نقلت نقل بسرعة تصل إلى 320MB / ثانية باستخدام بروتوكول UAS
ل RAIDDrive USB 3.0 flash drives . في حين يدعي Buffalo معدلات النقل عنده وصلت ل130mb/ث
DriveStation HD-HXU3 اما شركة OCZ فلن تعلن عن شيء لغاية معرض CES .

بالإضافة إلى التخزين . أي الجهاز high-bandwidth device التي يعمل مع USB 2.0 سوف تعمل على نحو أفضل إذا كان مع تحديث USB 3.0. بعض التطبيقات الممكنة تشمل كاميرات high-resolution ومحركات ال Blue ray . وشاشات الكريستال السائل . والكاميرات الرقمية وغيرها.

Light Peak, Intel delaying USB 3.0 support, closing thoughts

في شهر سبتمبر ظهرت تقنيه جديده اسمها Light Peak والتي تعد بمعدل نقل للسرعه ب 10Gb/s transfer rate او ضعف سرعة ال USB 3.0 ويمكن ان تصل الى 100Gb/s كحد اقصى.

كما انها يتم تطويرها لكي تحل محل عدد كبير من الواجهات المستخدمه حاليا مثل USB itself to HDMI, DisplayPort, LAN الى اخره.



ولقد اجلت intel دعم لل USB 3.0 الى اخر سنة 2011 وهذا دليل على انها من الممكن ان تفضل استخدام الكابلات الضوئيه او Light Peak التي سوف تدخل في مرحلة الانتاج الشامل في وقت ما من سنة 2010.

كما انه هناك سبب اخر للتأخير وهو تركيز شركة intel على منصة Nehalem وتحديث مقبس ال pci express الى 5GHz PCI Express 2.0 specification ودعونا نتذكر أيضا أنه عندما نعود ل USB 2.0 مواصفاته النهائيه صدرت في عام 2000 . كان أيضا NEC الذي قدمت أول تحكم متوافقة مع إنتل رغم انها كانت لاتدعمها حتى صدور الشرائح الخاصة بها في أيار / مايو 2002 مع 845G . 845E و845GL.

أيا كانت هناك خطط من Intel لحل محل USB 3.0 ناهيك عن توحيد جميع الواجهات تحت معيار واحد -- لن يحدث شيئا بين عشية وضحاها رغبة المستخدمين الترقية إلى واحدة من اللوحات الأم أغلى من أمثال آسوس . وجيجابايت غير عمليه.

في حين وجود adapter cards وكروت داعمه لل USB 3.0 بأسعار معقولة يمكن أن تختار من 30 دولارا الى 50 دولارا للبطاقة التوسيع. الآن دعونا نأمل المزيد من USB 3.0 لبدء بلوغ رفوف المتاجر قريبا.

شكرا للاخت : نسرين محمد للمشاركه بهذا التصميم .

الله اكبر

COMPUTER
ENGINEERING
OF
IRAQ

الاختيار
الصح
للتعلم .



3- الدوارة While .... Do: تستخدم لتكرار تنفيذ جملة أو مجموعة جمل أكثر من مرة بناء على شرط معين أي يتم تنفيذ الجمل التالية ل Do وبعدها يتم اختبار الشرط اذا كان صحيحا أو لا . فإذا كان صحيحا تعيد التنفيذ واذا خاطئا يتوقف التنفيذ إذن يتم التنفيذ مرة واحدة على الاقل ثم يتم اختبار الشرط المنطقي ( ) فإذا كان True ينفذ مرة اخرى واذا كان False يتوقف التكرار ويستمر تنفيذ البرنامج الاصلي.

مثال // برنامج لايجاد مجموع الارقام من 0 الى 9

```
# include <stdio.h>
Main () {
Int i=0;
Int total=0;
Do
{
Total+= i;
Printf ("i=%d, total=%d \n", i++, total") ;}
While (i<=10) ;}
```

ثانيا : التفريع : لتنفيذ سطر أو عدة سطور طبقا لشرط معين أي تفريغ بمعنى تغير مسار البرنامج والتفريغ إما يكون مشروط أو غير مشروط

1- التفريغ المشروط :

جملة الشرط if : تستخدم كلمة if لتنفيذ جملة أو اكثر حسب شرط معين

الصورة العامة :

```
if (condition)
Statement   ;
```

معناه اذا تحقق الشرط (condition) نفذ الجملة التالية أما اذا لم يتحقق الشرط فلا تنفذ هذه الجملة وانتقل الى التي تليها

ملاحظة// اذا كان هناك اكثر من جملة تريد تنفيذها مع if لابد من فتح قوس } قبل مجموعة الجمل والقوس { في اخر الجمل كما يلي

```
If (condition)
{
Statment1;
Statment2;
}
```

* جملة if الشرطية المتداخلة : يمكن أن تتداخل جمل if فتأخذ الشكل التالي :

```
If (condition)
If (condition)
If (condition)
```

وهذا معناه إذا تحقق الشرط الاول إنظر الى الشرط الثاني ..... وهكذا

الجملة الشرطية Else .....if: تستخدم لتنفيذ أحد إختيارين وتأخذ الصورة التالية:

```
If (condition)
{
Statment1
}
Else
{
Statment2
}
```

معناها اذا كان الشرط (condition) صحيح true نفذ الجملة الاولى (statment1) والا نفذ الجملة الثانية (statment2) أي الجملة الشرطية Else ..... if تستخدم لتحديد واحد من اختيارين ولايمكن تنفيذ الاختيارين معا.

* الجملة الشرطية Else if ..... if: لتنفيذ خيار من مجموعة خيارات كمقارنة رقمين

الطريقة الاولى : بإستخدام ثلاث جمل if وفي كل جملة نضع أحد الشروط الثلاثة كما يلي:

```
I=5
If (i<5);
Printf ("i less than 5");
If (i=5)
Printf (" i equal to 5");
If (i>5)
Printf ("i greater than 5");
```

وهذه طريقة تستهلك وقتا اختبار جمل الشرط :

الطريقة الثانية :

```
If (condition)
Statment1;
Else if (condition)
Statment2;
Else if (condition)
Statment3;
```

وتكون صيغة المثال السابق كالاتي :

```
I=5;
If (I<5)
Printf ("I less than 5");
Else if (i=5)
Printf ("I equal to 5");
Else if (i>5)
Printf ("I greater than 5");
```

2- التفريغ Switch ..... case

تتسبب عبارة Switch في اختبار مجموعة من عبارات معينة من عديد من المجموعات المتاحة للاستخدام ويعتمد الاختبار على القيمة الحالية لتعبير موجود داخل عبارة Switch .

```
# include <stdio.h>
Main () {
Float num1, num2;
Char ch, op;
Do
{
Printf ("\n type num1 op num2 :");
Scanf ("%f %c %f", & num1, & op, & num2);
Switch (op)
{
Case "+";
Printf ("sum=%f", num1+num2);
Break;
Case "-";
Printf ("sub=%f ", num1-num2);
Break;
Case "*";
Printf ("mul=%f", num1*num2);
Case "/";
Printf ("div=%f", num1/num2);
Break;
Default:
Printf ("\n again(y/n):");
}
While ((ch=getch())=='y'):
}
```

ملاحظة // من التطبيقات المشهودة لاستخدام التفريغ switch ..... case هو استخدامه في قوائم الاختيارات() menu تستخدم عبارة break في انهاء دورات الخروج من switch

3- التفريغ غير المشروط go to :

معناه الانتقال الى مكان محدد داخل البرنامج بدون شرط

```
# include <stdio.h>
Main (){
Char ss;
SS:
    Printf ("\t engineering");
Go to ss}
```

مسائل

س1/ اكتب برنامج لايجاد الجذور الحقيقية لمعادلة من الدرجة الثانية $ax^2+bx+c=0$ وباستخدام الصيغة

$$x=\frac{-b\pm\sqrt{b^2-4ac}}{2a}$$

```
# include <stdio.h>
# include < Math.h>
/* real roots of a quadratic equation */
Main ( )
{
float a,b,c,d,x1,x2;
/* read input data */
Printf (“a= “ );
Scanf (“%c”,a);
Printf (“b= “ );
Scanf (“%f”, &b);
Printf (“c= “ );
Scanf (“%f”,&c);
/* carry out the calculations */
d=sqrt (b*b – 4*a*c);
X1= (-b+d)/ (2*a);
X2= (-b-d)/ (2*a);
/* write output */
Printf (“x1= “, %e x2=%e “, x1, x2) ;}
```

س2// اكتب برنامج لادخال كلمة سر

```
# include<stdio.h>
# include<conio.h>
Main ( )
{
Char pass [10];
Do
{
Printf (“\n enter password: “ );
Scanf (“%s”, pass);
}
While (strcmp (pass,”dahe”)! =0) ;}
```

ملاحظات//

* كلمة السر سوف تظهر اثناء الكتابة.

* الدالة() strcmp : تقوم بمقارنة متغيرين من نوع عبارة حرفية string فاذا كان المتغيرين متطابقين كان الفرق بينهما صفر.

كما اشرنا سابقا الى البرامج السوف نحتاجها في تكملة دروس تصميم المواقع الديناميكية نحن سوف نستخدم البرامج التالية في تطبيقاتنا وهي :

PHP 5.2



MySQL 4



WAMP 5



Dreamweaver CS5



Google chrome



وعند تنفيذ اي تطبيق في السيرفر WAMP يجب ان ناخذ اي ملف نطبقه الى الفايل الموجود في C:\wamp\www ونضع فيه الملفات ونبدا بالتطبيق

مدخل الى PHP

سنبدا رحلتنا الى تصميم تطبيقات الويب الديناميكية باستخدام PHP و MySQL بتعلم اساسيات لغة البرمجة النصية نفسها .

الصيغ القواعدية الاساسية

كما اشرنا سابقا . تمثل PHP لغة برمجة نصية مضمنة للغة HTML. ونقصد بهذة العبارة انك تستطيع خلط شفرة PHP مع شفرة HTML ضمن نفس الرنامج النصي.

يقدم لك البرنامج النصي 1.1 مثالاً عن مستند XHTML Transitional تقليدي . والذي سنستخدمة كأساس لكل صفحة ويب سنقدمها في هذة المجلة. ولوضع شفرة PHP ضمن هذا المستند . يجب ان تحيط الشفرة بعلامتي PHP . سواء بالشكل النظامي (نمط XML):

او بالشكل الغير نظامي:

<? php

?>

<?

?>

وبذلك ستتم معاملة اي شئ يوضع بين هذين العلامتين (tags) من قبل ملقم الويب على انة شفرة PHP (اي ان مفسر PHP سيعالج الشفرة بدلا من ارسالها مباشرة الى المستعرض).

يوجد شيء اخير يجب الانتباة الية فيما يخص برنامج PHP النصية . وهو انة لابد من ان تكون لاحقة الملف معروفة بالنسبة للملقم حتى يعاملة كصفحة PHP. هذا وتستخدم معظم ملقمات الويب .html أو .htm من اجل صفحات HTML القياسية ويفضل استخدام اللاحقة php من اجل برامج PHP النصية.

البرنامج النصي 1.1: مستند ويب بسيط يعتمد نوع المستند XHTML 1.0 transitional

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
</head>

<body>
</body>
</html>
```

اما للانشاء برنامج PHP نصي بسيط . فاتبع مايلي:

1- انشئ مستندا جديدا باستخدام اي محرر نصوص تفضلة (البرنامج النصي 1.2)

2- ابدا بوضع مستند HTML

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Blank PHP Script</title>
</head>

<body>
</body>
</html>
```

رغم ان ذلك يمثل الصيغة القواعدية التي سنستخدمها في هذة المجلة . الا انك تستطيع تغيير هذا الجزء الى اي معيار اخر تريد استخدامة.

3- ادخل علامتي PHP بين علامتي body

<? php

?>

يستحسن ان تعتاد على استخدام علامتي PHP النظاميتين . وهذا ماسنفعله في هذة المجلة.

4- احفظ الملف بالاسم first.php

تذكر انك اذا لم تحفظ الملف باستخدام اللاحقة المناسبة . فانة لم يتم تنفيذ الملف بشكل صحيح.

5- قم بايداع الملف على ملقم الويب الخاص بك . ومن ثم شغلة في المستعرض (الشكل 1.1)

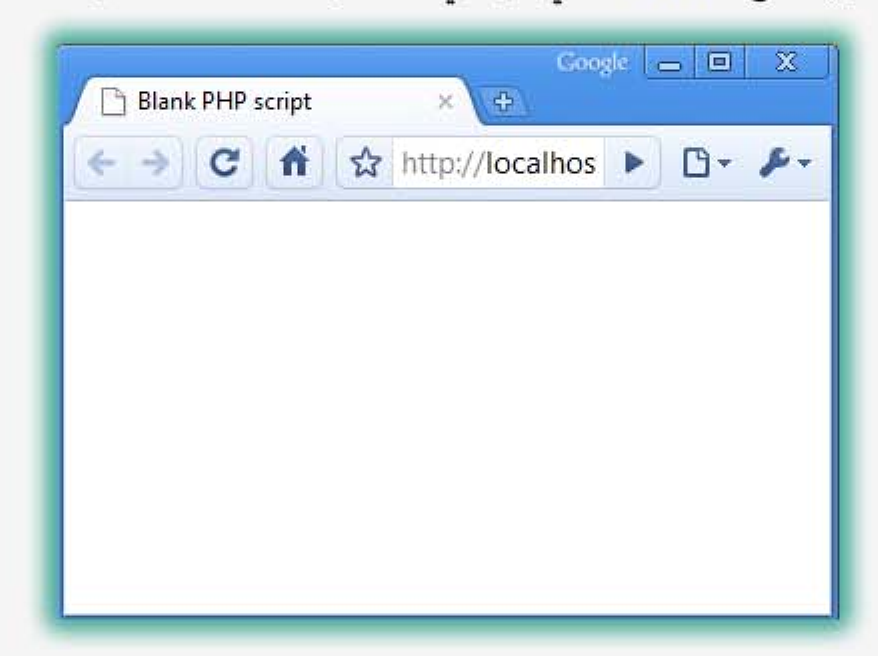
البرنامج النصي 1.2 : لا يقوم هذا البرنامج النصي باي عمل تقريبا . ولكنة يوضح الصيغة القواعدية المستخدمة.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Blank PHP script</title>
</head>

<body>
<? php
?>

</body>
</html>
```

الشكل 1.1: مع انها تبدو صفحة فارغة ، الا انها في حقيقتها برنامج PHP نصي ، وهي اساس امثلة هذة المجلة.



تلميح:

- يوجد حقيقة اربع ازواج مختلفة من علامات PHP . فبالاضافة للعلامتين السابقتين ، نجد علامتي ASP (وهما <% و %>) وعلامتي انماط Script (وهما <script language = "PHP"> و </script>) . ولكنها قليلة الاستخدام.

- يمكن حقيقة دمج عدة مقاطع من شيفرة PHP ضمن مستند HTML وحيد ، اي يمكنك التنقل بين اللغتين. وستشاهد امثلة على ذلك في المجلة.

- نظرا لان برامج PHP النصية تحتاج الى تفسير من قبل الملقم ، فيجب ان تصل اليها عن طريق عنوان URL (http://localhost/first.php) مثلا اذ لايمكن فتحها من مستعرض الويب بكل بساطة.

ارسال البيانات الى مستعرض ويب (web browser)

اذا كنت قد ضجرت من انشاء برامج نصيه عديمة الفائدة تولد صفحات فارغة ، فكن متيقنا من ان PHP تقوم باشياء كثيره غير ذلك ! لبناء مواقع ويب ديناميكية باستخدام PHP ، سنبدأ بالتعرف على كيفية ارسال البيانات الى مستعرض ويب. تملك PHP عددا من التوابع المبيتة المكتوبة خصيصا لتحقيق ذلك. ولعل اشهرها echo() و print()

echo 'hello, world!';

print "It's nice to see you.";

كما تلاحظ مما سبق ، يمكن استخدام علامة اقتباس مفردة او علامتي اقتباس مزدوجتين ، وسوف نشرح الفرق بينهما لاحقا. لاحظ كذلك ان جميع العبارات في PHP يجب انت تنتهي بفاصلة منقوطة.

لارسال البيانات الى مستعرض الويب ، اتبع مايلي :

1- افتح الملف first.php (راجع البرنامج النصي 1.2) في محرر النصوص المفضل لديك.

2- اضف رسالة بسيطة بين علامتي PHP ، راجع البرنامج النصي 1.3:

Echo 'Computer engineering of Iraq magazine!';

لا يهم ابدا ما تكتب هنا في رسالة ، ولا اي من التابعين تستخدم ، ولا علامات الاقتباس المستخدمة مفردة كانت ام مزدوجة ، وانما انتبه فقط اذا ماكنت تطبع علامة اقتباس مفردة او مزدوجة.

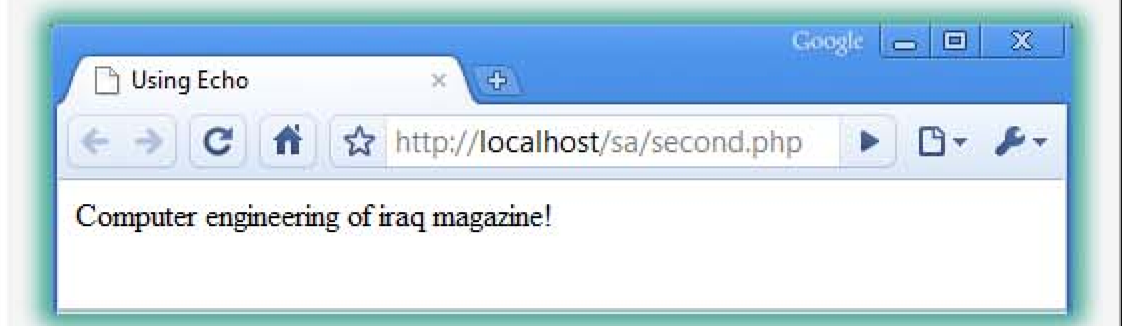
3- اذا اردت ، يمكن تغيير عنوان الصفحة

<title>Using Echo</title>

يعتبر ذلك خيارا ، ويعود لك وحدك تقريرة.

4- احفظ الملف بالاسم second.php وقم بايداعة في ملقم ويب ، ثم اختبره في مستعرضك (الشكل 1.3)

الشكل 1.3: لاتزال النتائج غير ساحرة ، ولكن PHP قاد أنشات هذة الصفحة.



طبعا sa التي في العنوان تمثل فقط فولدر داخل localhost البرنامج النصي 1.3 : استخدام التابع print() او echo() لارسال البيانات الى مستعرض الويب

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Using Echo</title>
</head>

<body>
<?php
echo "Computer engineering of iraq magazine!";
?>

</body>
</html>
```

زر الماوس FN وظائفة مع اجهزة TOSHIBA , DELL , HP , ASUS

أجهزة توشيبا TOSHIBA

مع FN Eec يقوم بتشغيل وايقاف الصوت
مع FN F1 يقوم باطفاء شاشة العرض
مع FN F2 يقوم بتغيير وضع توفير الطاقة
مع FN F3 يقوم بايقاف تشغيل الكمبيوتر في وضع الاستعداد
مع FN F4 يقوم بايقاف تشغيل الكمبيوتر في وضع السبات
مع FN F5 يقوم بتغير جهاز العرض النشط
مع FN F6 يقوم بتقليل درجة سطوع الشاشة
مع FN F7 يقوم بزيادة درجة سطوع الشاشة
مع FN F8 يقوم بتمكين او تعطيل LAN (الشبكة اللاسلكية)
مع FN F9 يقوم بتمكين او تعطيل وظيفة Touch pad
مع FN F10 يقوم بتشغيل او ايقاف تراكب التحكم في مؤشر الشاشة
مع FN F11 يقوم بتشغيل او ايقاف التراكب الرقمي
مع FN F12 يقوم بتشغيل او ايقاف تمرير النص
مع FN مع مفتاح Space يقوم بتغيير درجة دقة الشاشة



أجهزة ديل DELL

Fn+Num Lock
تشغيل أرقام Fn الخاصة
Fn+F3
عرض معلومات عن البطارية
Fn+F10
اخراج القرص من محرك الأقراص
Fn+F8
لتبديل العرض لشاشة العرض الخارجيه أو كلاهما معا
Fn and up-arrow key (السهم العلوي)
لرفع مستوى اضاءة الشاشة
Fn and down-arrow key (السهم السفلي)
للتقليل من مستوى اضاءة الشاشة
Fn+F2
تشغيل أو ايقاف الوايرلس و البلوتوث
Fn+Esc
ادخال الكمبيوتر في حالة السكون كما يمكن تعديل هذه الخاصية من خيارات الطاقة
Fn+F1
وضع الكمبيوتر في حال الاسبات
Fn+Page Up
زيادة مستوى الصوت
Fn+Page Dn
خفض مستوى الصوت
Fn+End
تشغيل أو تعطيل الوضع الصامت

أجهزة اج بي HP

Fn + الأزرار التالية :
F1 ... تشغيل التعليمات على الشاشة
F2 ... فتح النافذة الرئيسية
F3 ... فتح المتصفح الأصلي
F4 ... تبديل العرض بين شاشة الجهاز و أى شاشة خارجية
F5 ... تشغيل وضع السبات
F6 ... تشغيل أو تعطيل QuickLook
F7 ... خفض سطوع الشاشة
F8 ... زيادة سطوع الشاشة
F9 ... كتم الصوت - أما الأجهزة التى بها زر لمس منفصل للصوت فى الشريط العلوى تكون وظيفته Play/Pause
F10 ... تشغيل الصوت - أما الأجهزة التى بها زر لمس منفصل للصوت فى الشريط العلوى تكون وظيفته Stop
F11 ... تغيير المسار إلى المسار السابق عند الاستماع إلى DVD أو CD (المقاطع)
F12 ... تغيير المسار إلى المسار اللاحق عند الاستماع إلى DVD أو CD (المقاطع)
ESC ... معلومات نظام العرض



أجهزة اسوس ASUS

Fn + الأزرار التالية :
F1 ... Suspend Switch
F2 ... الوايرليس و البلوتوث
F3 ... الإيميل
F4 ... متصفح الإنترنت
F5 ... خفض سطوع الشاشة
F6 ... زيادة سطوع الشاشة
F7 ... فتح و غلق LCD
F8 ... تبديل العرض بين شاشة الجهاز و أى شاشة خارجية
F9 ... قفل لوحة اللمس
F10 ... كتم / تشغيل الصوت
F11 ... خفض للصوت
F12 ... رفع الصوت
Ins ... إيقاف / تشغيل لوحة المفاتيح الرقمية
Del ... إيقاف / تشغيل Scroll Lock
Space ... Power 4 Gear
C ... Splendid
T ... Power 4 Phone
V ... التقاط صورة
سهم لأعلى ... إيقاف
سهم لأسفل ... تشغيل / إيقاف مؤقت
سهم يمين ... تغيير المسار إلى المسار اللاحق عند الاستماع إلى DVD أو CD (المقاطع)
سهم يسار ... تغيير المسار إلى المسار السابق عند الاستماع إلى DVD أو CD (المقاطع)

الان سوف نقوم بتكملت الدرس السابق وهو لكتابة اول برنامج لك في الفجول Visual Basic

ما هي الخاصية ؟!

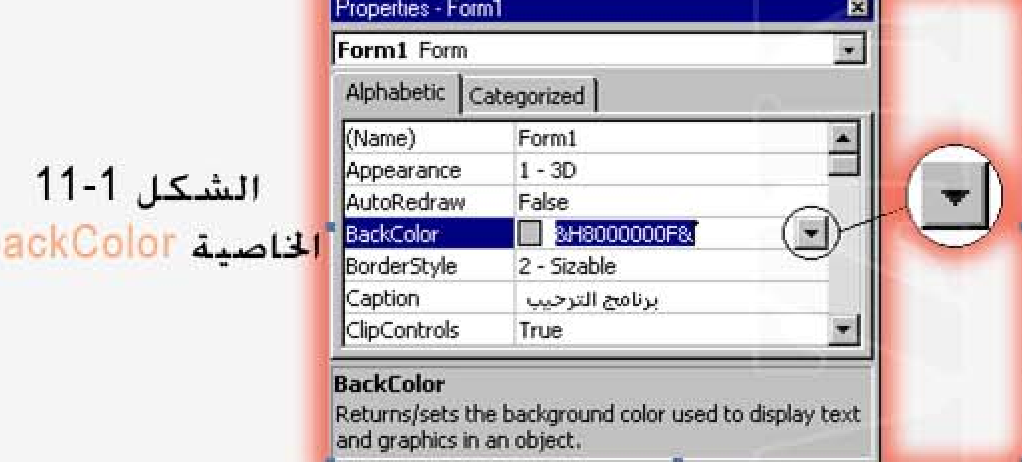
الخاصية Caption ما هي إلا إحدى خصائص النموذج. فكما تشاهد من إطار الخصائص Properties Window. فإن النموذج يمتلك الكثير من الخصائص الأخرى. ولفهم معنى الخاصية لا بد لك من فهم كيفية تعامل فيجول بيسك مع الكائنات Objects مثل النماذج Forms وأزرار الأوامر Command Buttons وأشرطة التمرير Scroll bars ومربعات الاختيار Check Boxes . . . الخ.

تُعرّف خصائص الكائن (Object) كيف يبدو هذا الكائن وكيف يتصرف. فمثلاً النموذج عبارة عن كائن. تحدد الخاصية Caption للنموذج. النص الذي يظهر في شريط عنوانه.

خذ مثلاً الخاصية BackColor للنموذج. تحدد هذه الخاصية لون خلفية النموذج. اتبع الخطوات التالية لتغيير الخاصية BackColor للنموذج:

- تحقق من اختيار النموذج.
(انقر أي مكان من النموذج لاختياره).
- اختر Properties Window من القائمة View لإظهار إطار الخصائص.
- انقر على الخلية الواقعة يمين الخلية BackColor في إطار الخصائص.

يضع فيجول بيسك عند نقر هذه الخلية. رمز سهم نازل فيها. (انظر الشكل 11-1)



الشكل 11-1
الخاصية BackColor.

- انقر رمز السهم النازل الذي يظهر في الخلية.
يستجيب فيجول بيسك بإظهار مربع الحوار المبين في الشكل 12-1.

الشكل 12-1
مربع الحوار الذي يظهر عند نقر رمز السهم النازل الموجود جانب الخاصية BackColor.

لاحظ أن مربع الحوار المبين في الشكل 12-1 يمتلك صفحتين: الصفحة Palette. والصفحة System. الصفحة التي تظهر وفق الشكل 12-1 هي الصفحة System.

- انقر على الصفحة Palette في مربع الحوار المبين في الشكل 12-1.

يستجيب فيجول بيسك بإظهار صفحة الألوان Palette (انظر الشكل 13-1).

الشكل 13-1
الصفحة Palette
صفحة الألوان.

اختر اللون الذي تحبذه بنقره في الصفحة Palette. لنفترض الآن أن اللون الذي اخترته هو اللون الذي يظهر في المربع الواقع عند العمود الثالث والسطر الثالث من جهة الأعلى. (أو اختر أي لون تفضل).

ملاحظة

تفحص الخلية التي تقع يمين اسم الخاصية في نافذة الخصائص والتي ترغب بتعيينها. فإذا كانت تلك الخلية تحمل رمز سهم نازل داخلها. أو زر يحوي ثلاث نقاط متجاورة. انقر على السهم أو الزر. فيظهر إطار آخر أو لائحة. تمكنك من اختيار قيمة ما بواسطة الفأرة للخاصية المحددة.
جرب عدة ألوان بتكرار العملية. إلى أن تشعر بالرضا عن اللون الذي تختاره.

تبديل الخاصية Name للنموذج (اسم النموذج البرمجي)

يجب أن يمتلك كل كائن (Object) في فيجول بيسك اسماً. يتحدد ذلك الاسم بواسطة الخاصية Name لذلك الكائن. فمثلاً. عندما أنشأنا النموذج الجديد لبرنامج الترحيب. أطلق فيجول بيسك من تلقاء نفسه الاسم Form1 على النموذج (أي أسند الاسم Form1 إلى الخاصية Name لنموذج برنامج الترحيب).

ملاحظة

لا تخلط بين الخاصية Caption. والخاصية Name للنموذج. تستخدم الخاصية Caption لإظهار عنوان ما. في شريط عنوان النموذج. أما الخاصية Name فتستخدم لإسناد اسم برمجي خاص بالنموذج نفسه. مع أن فيجول بيسك يفترض القيمة Form1 لكلتا الخاصيتين عند إنشاء نموذج جديد فارغ.

غيّر الآن الخاصية Name للنموذج:

- انقر على النموذج في أي مكان منه لاختياره.
- اختر Properties Window من القائمة View.

يستجيب فيجول بيسك بإظهار إطار خصائص النموذج Form1. يملك إطار الخصائص Properties صفحتين هما: الصفحة Alphabetic والصفحة Categorized (انظر الشكل 8-1). عند اختيار الصفحة Alphabetic. تُرتب الخصائص أبجدياً (باستثناء أهم خاصية وهي Name التي تظهر أولاً). بينما تظهر الخصائص مصنفة حسب مواضيعها. عند اختيار الصفحة Categorized.

- اختر الصفحة Alphabetic لإطار الخصائص.
تظهر الخاصية Name في مقدمة لائحة الخصائص.

 انقر الخلية التي تظهر يمين الخاصية Name، يمكّنك فيجول بيسك من تعديل الخاصية Name.

 استبدل الاسم الافتراضي Form1 بالاسم frmHello.

غيّرنا في الخطوة السابقة الخاصية Name للنموذج من Form1 إلى frmHello. تشير الأحرف الثلاث الأولى من قيمة الخاصية Name للكائنات Objects إلى نوع الكائن.

وهكذا فالأحرف الثلاث الأولى من الخاصية Name لنموذج ما هي frm، كما في مثالنا الحالي frmHello.

ملاحظة

غيّر الأسماء الافتراضية للكائنات بحيث تعكس أسماؤها ووظائفها في البرنامج. فمثلاً frmHello عبارة عن اسم النموذج الذي يستخدم من قبل برنامج الترحيب. يؤدي بدء اسم النموذج بالأحرف الثلاث frm إلى تسهيل فهم البرنامج وتصحيحه. ألق نظرة على الاسم frmHello، بما أنه يبدأ بالأحرف frm، تستطيع بسهولة (أنت أو من يقرأ الاسم) أن تعلم مباشرة أن نوع الكائن frmHello عبارة عن نموذج. لا يعتبر هذا الأمر من متطلبات البرمجة في لغة فيجول بيسك، لكنه كما قلنا يسهل قراءة وفهم البرنامج.

تبديل الخاصية RightToLeft للنموذج (تعريب النموذج)

يمكّنك فيجول بيسك، من إنشاء برامج عربية المظهر والمضمون، بشرط تطوير برنامجك في نظام تشغيل يدعم اللغة العربية، مثل Windows95 العربي أو WinNT الداعم للغة العربية.

وما عليك سوى تغيير قيمة الخاصية RightToLeft من القيمة False إلى القيمة True، لأي كائن من كائنات فيجول بيسك، حتى يظهر الكائن بشكل مقبول للمستخدم العربي.

ملاحظة

للحصول على معلومات كاملة، عن موضوع إنشاء التطبيقات العربية في فيجول بيسك، اقرأ الفصل الثاني والعشرين (إنشاء تطبيقات عربية السمة مع فيجول بيسك 6). وكل ما يهمنا معرفته الآن، أن الخاصية RightToLeft = True تعني تعريب الكائن.

غيّر الآن الخاصية RightToLeft للنموذج:

 انقر على النموذج في أي مكان منه لاختياره.

 اختر Properties Window من القائمة View.

يستجيب فيجول بيسك بإظهار إطار خصائص النموذج Form1.

 انقر خلية الخاصية RightToLeft نقراً مزدوجاً، لتغيير قيمتها من القيمة False إلى القيمة True.

يستجيب فيجول بيسك، بتعريب النموذج بأن يظهر عنوانه على يمين المستخدم، بدلاً من يساره.

أصبح النموذج الآن، نموذجاً عربياً. وعند إضافة أي عنصر تحكم (أداة من أدوات فيجول بيسك)، سيقوم فيجول بيسك بإسناد القيمة True للخاصية RightToLeft للعنصر الجديد آلياً.

حفظ العمل المنجز

لم ننته بعد من النموذج (تذكر أن النموذج سيبدو عند انتهائه كما في الشكل 1-1)، لكن رغم ذلك يفضل حفظ العمل الذي أنجزته حتى هذه اللحظة، حتى لا تضطر إلى إعادة العمل مرة ثانية، إذا انهار الحاسب لديك لسبب ما. لهذا اتبع الخطوات التالية لحفظ العمل:

 اختر Save Project من القائمة File.

يستجيب فيجول بيسك بحفظ كل التغيرات المنجزة على ملف المشروع أو أي من الملفات التابعة للمشروع (مثال ذلك، الملف Hello.frm).

إضافة الزر خروج إلى النموذج frmHello

حسب ما يظهر من الشكل 1-1، فالنموذج المكتمل سيحوي ثلاثة أزرار أوامر داخله، وهي: إظهار الترحيب و مسح و خروج. لوضع زر أمر ما ضمن النموذج، لا بد لك من تحديده أولاً من مربع الأدوات.

إطار مربع الأدوات Toolbox Window

يحوي إطار مربع الأدوات، رموز جميع الكائنات المتاحة لمشروعك الحالي. ومهمتك هي التقاط الكائن من مربع الأدوات، ووضعه على النموذج.

 أظهر إطار مربع الأدوات، باختيارToolbox من القائمة View لفيجول بيسك.

يستجيب فيجول بيسك بإظهار مربع الأدوات (الشكل 14-1).



الشكل 14-1
إطار مربع الأدوات Toolbox.

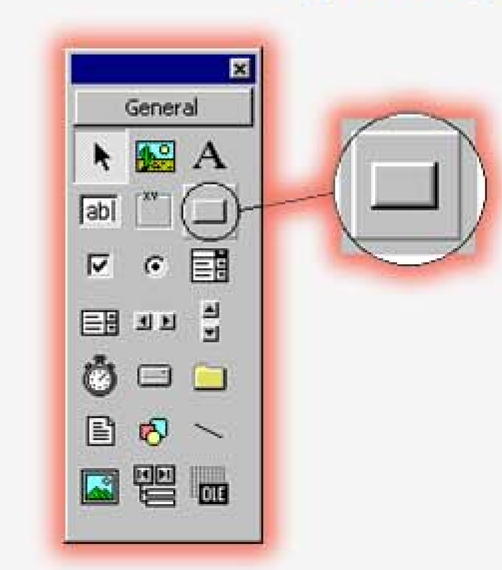
ملاحظة

قد يختلف شكل إطار مربع الأدوات قليلاً عما هو عليه في الشكل 14-1، وذلك تبعاً للموقع الذي يأخذه على سطح مكتب فيجول بيسك (أي حسب المكان الذي تضعه فيه).

كما أن إطار مربع الأدوات، قد يحوي رموزاً أكثر أو أقل، تبعاً لنوع نسخة فيجول بيسك 6 التي تملكها، وتبعاً لإعدادات فيجول بيسك 6.

يبين الشكل 15-1رمز زر الأمر مكبراً، وهو طبعاً أحد الرموز التي تظهر في مربع الأدوات. تستطيع التعرف بسهولة على مختلف الرموز في مربع الأدوات بوضع مؤشر الفأرة فوق أي رمز بدون النقر عليه، ليظهر مستطيل أصفر يحمل بداخله اسم الكائن الذي يمثله هذا الرمز.

فمثلاً، عند وضع مؤشر الفأرة فوق رمز زر الأمر دون النقر عليه، يظهر مستطيل أصفر يحمل الرسالة CommandButton داخله.

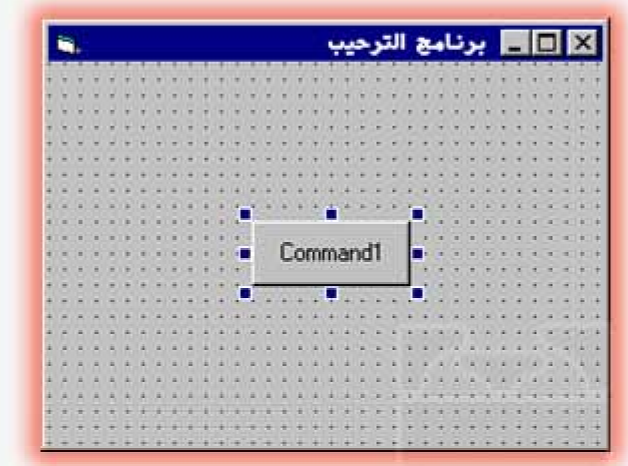


الشكل 15-1
رمز زر الأمر
CommandButton
في إطار مربع الأدوات.

وضع الزر خروج على النموذج

اتبع الخطوات التالية لوضع زر أمر على النموذج:

- انقر نقراً مزدوجاً على رمز زر الأمر في مربع الأدوات. (انظر الشكل 15-1 للتعرف على شكل زر الرمز). يستجيب فيجول بيسك بوضع زر أمر في مركز النموذج (انظر الشكل 16-1).

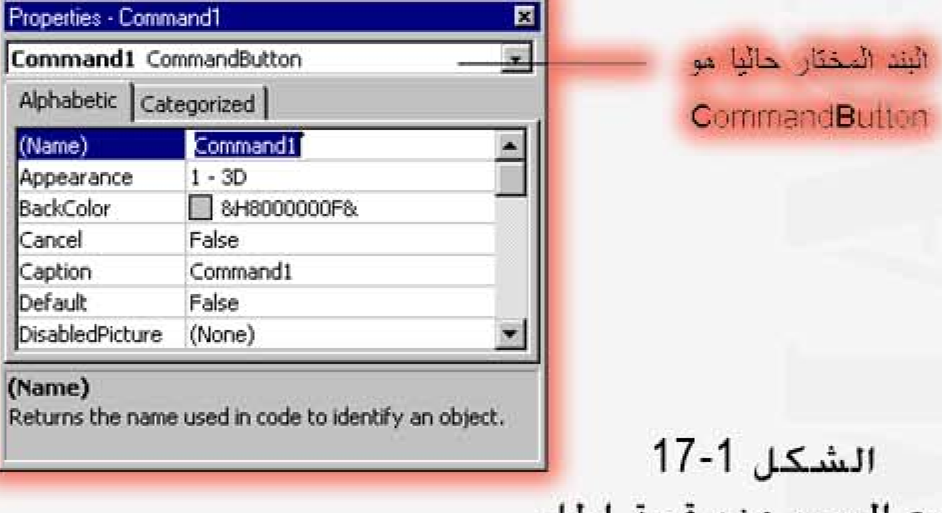


الشكل 16-1
النموذج مع
زر الأمر بداخله.

يتولى فيجول بيسك تعيين مختلف القيم الافتراضية لخصائص زر الأمر CommandButton الذي وضعته على النموذج. فمثلاً العنوان الافتراضي (Caption) لذلك الزر هو Command1.

تغيير الخاصية Name للزر خروج (تغيير الاسم البرمجي)
ستغير اسم زر الأمر من Command1 إلى cmdExit باعتبار أن هذا الزر سيعمل عمل زر الإنهاء خروج:

- اختر Properties Window من القائمة View لفيجول بيسك.
يستجيب فيجول بيسك بإظهار إطار الخصائص.
- تحقق أن مربع السرد عند قمة إطار الخصائص يظهر البند التالي:
Command1 CommandButton.
(انظر الشكل 17-1 لتحديد موقع مربع السرد).



البند المختار حاليا هو
CommandButton

الشكل 17-1
مربع السرد عند قمة إطار
الخصائص ويظهر البند التالي:
Command1 CommandButton.

ملاحظة

يمتلك النموذج الآن كائنين: النموذج frmHello وزر الأمر Command1. يُظهر إطار الخصائص، خصائص الكائن الذي يظهر اسمه حالياً في مربع السرد الواقع عند قمة إطار الخصائص.
للانتقال بين الكائنات، انقر رمز السهم النازل، الموجود يمين مربع السرد واختر الكائن المطلوب من اللائحة المنسدلة للأسفل.

- غير الخاصية Name للزر Command1 إلى cmdExit.

لاحظ كيف وضعنا الحروف الثلاثة cmd قبل كلمة Exit، وذلك كما اتفقنا سابقاً، للدلالة على نوع الكائن ووظيفته في آن واحد (تعتبر وظيفة زر الأمر في مثالنا هذا، تنفيذ أمر الخروج من البرنامج). هذا العمل ليس من متطلبات لغة فيجول بيسك، ولكن لتسهيل قراءة وفهم البرنامج. فعندما نشاهد الاسم cmdExit، نستطيع القول مباشرة، أن هذا الاسم يخص زر أمر وأن وظيفته هي إنهاء البرنامج.

تغيير الخاصية Caption للزر خروج (تغيير العنوان)
العنوان الافتراضي الذي يعطيه فيجول بيسك لزر الأمر هو Command1. وبما أن وظيفة زر الأمر هذا الخروج من البرنامج، فأنسب عنوان له هو خروج:

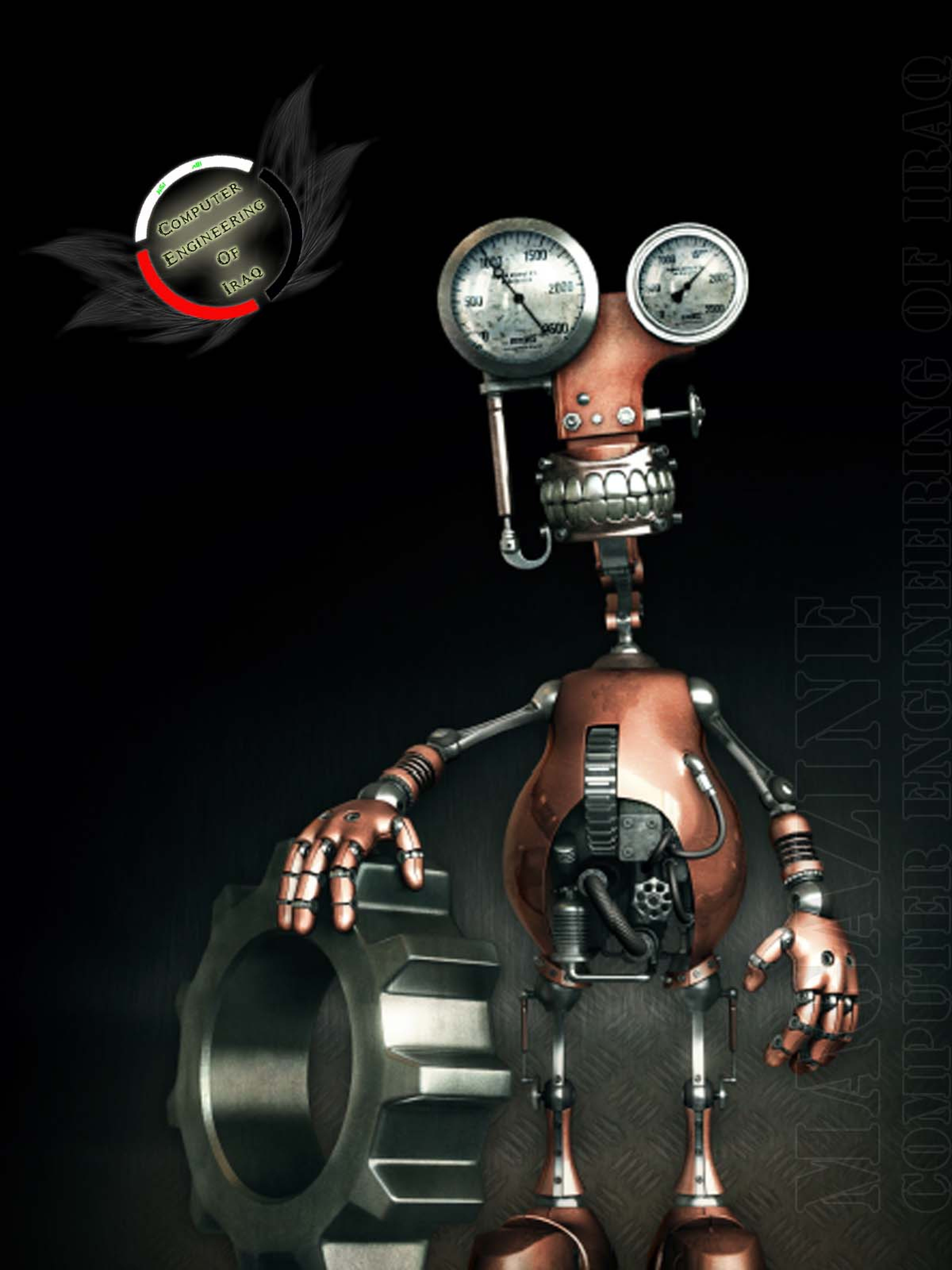
- غير الخاصية Caption لزر الأمر cmdExit من Command1 إلى &خروج.

للحصول على الرمز (&)، اضغط المفتاحين Shift+7 على لوحة المفاتيح. عند استخدام الرمز & (مثل استخدامه قبل الحرف خ في الخطوة السابقة)، يتسبب بقيام فيجول بيسك بوضع خط تحت الحرف الذي يليه (الحرف الذي يأتي بعد الرمز &). ولاحظ وجود خط تحت الحرف خ في عنوان الزر خروج. انظر الشكل 1-1. والآن، عند تنفيذ البرنامج، يؤدي الضغط على المفتاحين (Alt+خ) من لوحة المفاتيح إلى نفس تأثير النقر على الزر خروج.

ملاحظة

يُنصح دائماً باستخدام الرمز & قبل أحد حروف عنوان زر ما. يتسبب هذا الرمز & بظهور خط تحت الحرف الذي يليه مباشرة. وأثناء التنفيذ يصبح المستخدم قادراً، إما على نقر الزر بالفأرة أو ضغط المفتاح Alt إضافة لضغط الحرف الحدد (ضغط المفتاح Alt والمفتاح الذي تحته خط). والذي يمثل حرف وصول سريع.

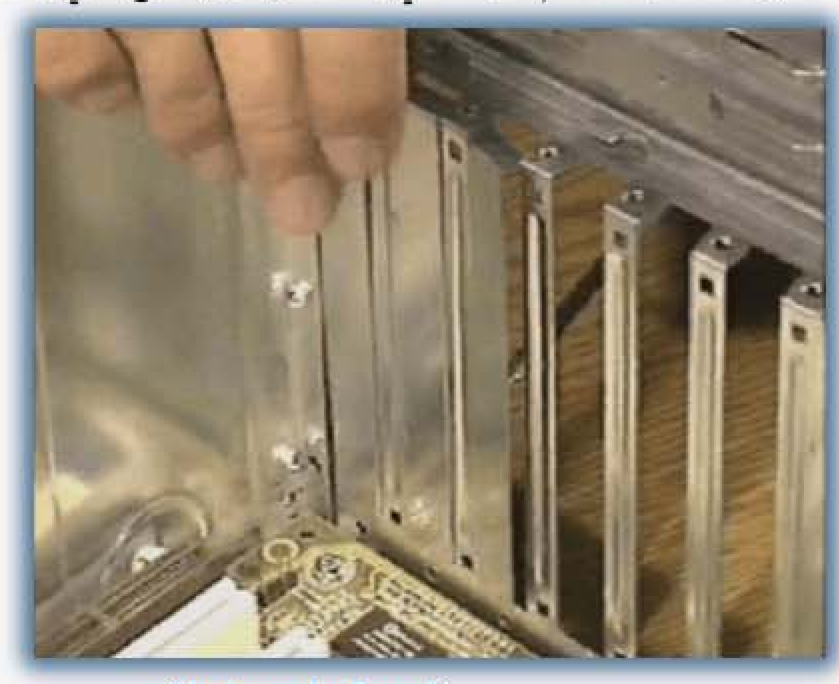
التكملة في العدد القادم ان شاء الله


Computer Engineering Of Iraq
MAGAZINE
COMPUTER ENGINEERING OF IRAQ

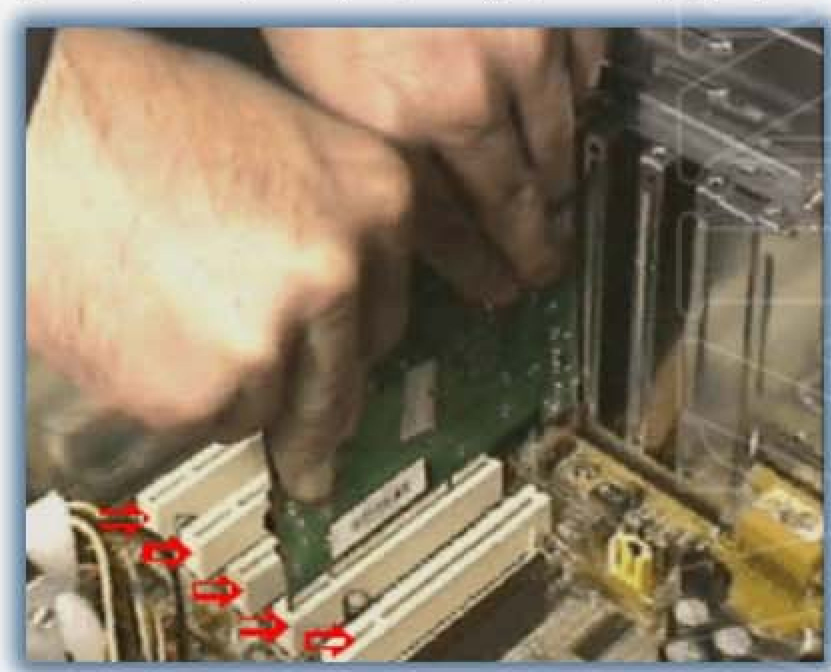
تركيب بطاقة الشبكة (Network Card) في الحاسوب

مهما كان نوع بطاقة الشبكة فأن طريقة تركيبها في الحاسوب واحد
لتركيب بطاقة شبكة (Network Card) في الحاسب اتبع الخطوات التالية:

1- اذا كان مكان ظهور البطاقة (Card) مغلق فانة يجب عليك ازالة الغطاء المعدني المثبت باستخدام اللحام ويكون ذلك بدفع الغطاء من الخارج الى الداخل ومن ثمه تحريكة يمينا ويسارا الى ان تنكسر نقاط اللحام كما في الشكل الموضح في الصورة



2- امسك بطاقة الشبكة (Network Card) من طرفها العلويين ثم ضعها باي فتحه من فتحات الاضافة التي تشبه هذه اي فتحات تركيب البطاقات بتقنية PCI ومن ثم قم بالضغط قليلا باتجاه عامودي حتى تثبت البطاقة بشكل صحيح



3- نقوم بتثبيت البطاقة باستخدام البرغي كما في الصورة التالية



وهكذا نكون قد انتهينا من تركيب البطاقة

حماية الشبكة من المتطفلين والفايروسات

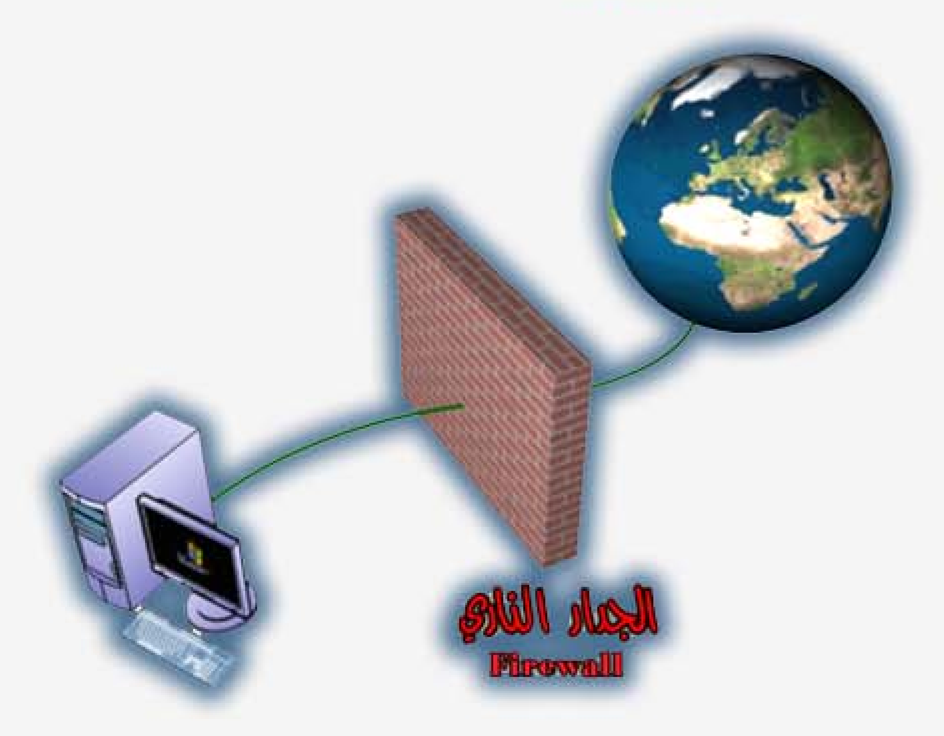
يتطلب الحديث عن موضوع حماية الشبكة من المتطفلين والفايروسات عدة مجلدات .لذلك فانة ليش من السهل ان نلقي بالكثير من الضوء على هذا الموضوع . ماستجده في هذا الدرس هو الخطوات الاساسية للقيام بحماية الشبكة من المتطفليين والفايروسات

الجدران النارية (Firewall)

يستخدم الجدار الناري (Firewall) لغرض منع الوصول غير المصرح به من خارج الشبكة الى داخلها ومن داخل الشبكة الى خارجها حيث يمكنك من خلال الجدار الناري (Firewall) تحديد عدد من القوانين تستخدم من قبل الجدار الناري (Firewall) لتحديد الاتصالات المسموح بها من داخل الشبكة الى خارجها ومن خارج الشبكة الى داخلها انتيى الى ان الجدار الناري (Firewall) قد يكون برنامجاً او عتاداً.

لابد من فهم المبدء الاساسي لعمل برامج او اجهزة الجدران النارية لتتمكن من فهم طريقة التعامل معها

تخيل ان الجدار الناري (Firewall) هو عبارة عن جدار حقيقي يحول بين حاسبك وبين الحواسيب ضمن اي شبكة كانت مثلا الانترنت (Internet) عند محاولة احد البرامج الاتصال بحاسب في شبكة الانترنت فان الجدار الناري (Firewall) يقوم بمنع ذلك الاتصال وكذلك عند محاولة احد الحواسيب الاخرى الاتصال بحاسبك فان الجدار الناري (Firewall) يقوم بمنع ذلك الاتصال من الواضح ان الجدار الناري (Firewall) في هذة الحالة يحمي حاسبك تماما من اي متطفلين يحاولون الوصول الية من خلال الشبكة لكن هذا يمنعك ايضا من الوصول الى الانترنت (Internet) او الشبكات الاخرى



للسماح بالوصول الى الانترنت (Internet) يجب ان يقوم المشرف على الجدار الناري (Firewall) بفتح منفذ بالجدار الناري (Firewall) المخصص لاكتشاف صفحات الانترنت



عندها لن يقوم الجدار الناري بمنع ذلك الاتصال وسوف تتمكن من تصفح الانترنت لاحظ ان منشأ الاتصال او الذي طلب انشاء الاتصال في هذه الحالة هو حاسبك بالطبع يقوم مشرف الجدار الناري (Firewall) بفتح المنفذ للسماح بالاتصالات الصادرة او التي منشئها من حاسبك الى الحواسيب الاخرى لكنة يمنع الحواسيب الاخرى من انشاء اتصال عبر ذلك المنفذ الى حاسبك اذا في هذة الحالة الاتصالات المسموح بها هي فقط تلك التي منشئها من حاسبك هذة الطريقة توفر درجه اعلى من الامان من تلك التي تسمح بالاتصالات التي منشئها من خارج حاسبك سنتحدث بعد قليل عن هذا النوع من الاتصالات يتطلب عمل بعض البرامج مثل بعض برامج التواصل بالصوت والفديو ان تضع تلك البرامج نفسها في حالة الانصات بانتظار طلب اتصال من حاسب اخر في هذة الحالة منشأ الاتصال من خارج الشبكة وبالتالي فان الجدار الناري (Firewall) يقوم بصد محاوله الاتصال ومنع الحاسب الاخر من الوصول الى حاسبك للسماح لمثل هذا الاتصال يجب ان يقوم مشرف الجدار الناري (Firewall) بفتح المنفذ المناسب في الجدار الناري (Firewall) واعدا هذا المنفذ بحيث يسمح بالاتصالات التي منشئها من خارج الحاسب هذا التوضيح مبسط جدا لمبدء عمل الجدران النارية (Firewall) هناك الكثير جدا من التفاصيل المتعلقة بهذا الموضوع والتي يصعب التحدث عنها نظرا لانها تحتاج الكثير جدا من التوضيح

انواع الجدران النارية

النوع الاول هو الذي يعتمد على أسماء البرامج لتحديد فيما اذا كنت تريد السماح لها بالاتصال بالشبكة المحلية او الانترنت ام لا. هذة النوعية من الجدران النارية هي لاكثر شيوعا بين مستخدمي الحواسب الشخصية وذلك نظرا لسهولة التعامل معها .
عن استخدام مثل هذا النوع من الجدران النارية تؤدي محاولة احد برامج الاتصال بالانترنت الى ان يقوم برنامج الجدار الناري بأظهار رساله تحذيرية تشبة في مضمونها هذة الظاهرة على الشاشة.



في هذة الحالة تشير الرسالة الى ان برنامج انترنت اكسبلورر (Internet explorer) يحاول الاتصال بالانترنت بما انك تعرف ان هذا هو متصفح الانترنت وتريد السماح له بالاتصال بالانترنت فانك سوف تضغط بالزر الذي يسمح بعملية الاتصال

برنامج إنترنت اكسبلورر
يحاول الإتصال بالإنترنت
هل تريد السماح له بالإتصال؟
نعم   لا

اما في حالة ان احد البرامج على حاسبك يحاول فتح احد المنافذ في حالة الانصات بانتظار الاتصال من الخارج فان الرسالة التحذيرية التي تظهر تشبة في مضمونها هذة الظاهره على الشاشة



مثلا في هذة الحالة تشير الرسالة الى ان برنامج وندوز اكسبلورر (Windows explorer) يريد استقبال اتصالات من الانترنت اذا كنت تريد السماح لهذا البرنامج باستقبال اتصالات من الانترنت قم بضغط الزر الذي يسمح بذلك الاتصال

برنامج ويندوز اكسبلورر يريد
استقبال اتصال من الإنترنت
هل تريد السماح له بالإتصال؟
نعم   لا

لكن في هذا المثال لا انصحك ابدا ان تسمح بذلك الاتصال لانه لا يفترض ابدا لبرنامج (Windows explorer) ان يقبل اي اتصالات من الانترنت والارجح في هذة الحالة ان هناك برنامج تجسس يحاول استغلال برنامج (Windows explorer) لسماح لتطفل ما باستعراض الملفات على الحاسب

بهذا ننتهي من الحديث الملخص جدا عن النوعية الاولى من الجدران النارية وسننتقل للحديث عن النوعيى الثانية

النوعية الثانية من الجدران النارية هي تلك التي تعتمد على ارقام المنافذ لتحديد فيما اذا كنت تريد السماح باجراء اتصالات عبر ذلك المنفذ ام لا.

التعامل مع هذة النوعية من الجدران النارية يتطلب الكثير من الخبرة في مجال امن الشبكات . لهذا سنكتفي بهذا القدر من الحديث عنه .
عند التعامل مع الجدار الناري هناك عدة قواعد يجب الالتزام بها لتتمكن من حماية الشبكة جيدا . هذة القواعد هي :
1- قم بتركيب برنامج الجدار الناري (Firewall) على كل الحاسبات في الشبكة.

2- لاتسمح بتغيير اعدادات الجدار الناري (Firewall) من قبل مستخدم الشبكة.

3- يجب ان تعد الجدار الناري (Firewall) بحيث تكون حالته الابتدائية هي منع كل اشكال الاتصالات من خارج الشبكة الى داخلها ومن داخلها الى خارجها الا باذن من المشرف على الجدار الناري (Firewall).

4- لاتسمح لاي برنامج بالاتصال بالانترنت مالم تكن تعلم ماهي وظيفة ذلك البرنامج ولماذا يريد انشاء اتصال بالانترنت. مثلا قد يسئلك الجدار الناري (Firewall) فيما اذا كنت تريد السماح لبرنامج متصفح وندوز بالاتصال بالانترنت او بقبول اتصالات من الانترنت. اما عندما يسئلك الجدار الناري (Firewall) فيما اذا كنت تريد السماح لبرنامج انترنت اكسبلورر (Internet explorer) بالاتصال بالانترنت فعندها لابد من السماح لهذا البرنامج الاتصال بالانترنت لتتمكن من تصفح الانترنت.

5- لا تسمح ابدا للبرامج بقبول اتصالات من الانترنت مالم يكن ذلك ضروريا . ان السماح للبرامج بقبول اتصالات من الانترنت يعني ان يتمكن الاخرون من انشاء إتصال بتلك البرامج وقد يتمكنون من خلال هذا الاتصال من نقل معلومات من حاسبك او نقل ملف فايروس الى حاسبك

6- قم بمنع تشغيل مكونات ActiveX الغير مرخصة وكذلك Java script و Java و VB script ولا تسمح بتشغيل هذة المكونات الا من تلك المواقع التي تثق بها.

بهذا نكون قد انتهينا من الحديث عن الجدران النارية

برامج الحماية من الفايروسات

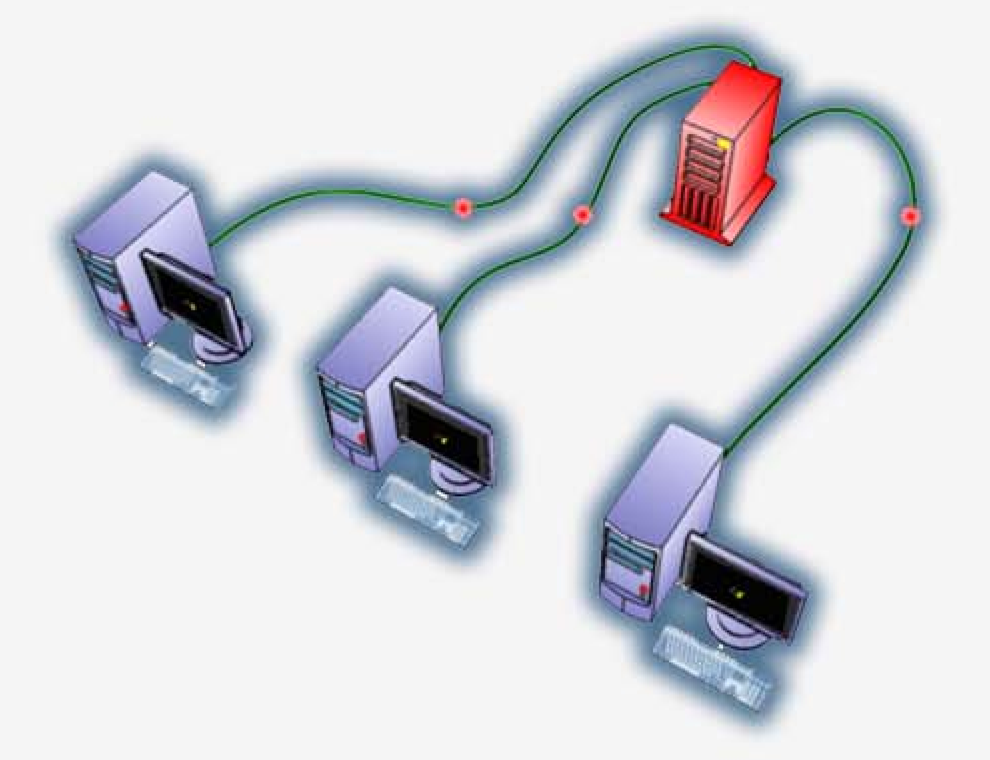
لابد لك من الحصول على احد برامج الحماية من الفايروسات ويفضل تلك المشهورة منها لتقوم بتركيبها على خادم (Server) الانترنت وكذلك على كل الحواسيب في الشبكة.

لاتكتف ابدا بتركيب برنامج مضاد للفايروسات على الخادم (Server) فقط وذلك لان هذا يوفر حماية فقط من الفايروسات القادمة من الانترنت . ولا يوفر حماية من الفايروسات التي قد تدخل الشبكة من خلال احد الاقراص المدمجة او المرنه او الافلاش او الهارد الخارجي التي قام احد مستخدمي الشبكة باحضارها معه واستخدامها على احد حواسيب الشبكة.

للمحافظة على اقصى درجة من الامان يفضل ان لا تسمح ابدا لمستخدمي الشبكة باستخدام CD-ROM . كذلك لا تسمح للمستخدمين بتنزيل البرامج من الانترنت. ولكن الان هناك طرق كثيره للحمايه وكذلك قوة برامج مكافحة الفايروسات .

هناك نوعان من البرامج المضادة للفايروسات . الاولى هي تلك الخاصة بالحواسيب الشخصية . اما الثانية فهي تلك الخاصة بالشبكات.

الميزة في البرامج المضادة للفايروسات الخاصة بالشبكات هو ان المشرف يكون قادرا على التحكم باعدادات البرنامج المضاد للفايروسات على كل الحواسيب من خلال الخادم (Server) كما انة يستطيع مراقبت حالة البرنامج المضاد للفايروسات على كل الحواسيب في الشبكة





سوف تجد في هذة المجلة
كل ماهو جديد ومفيد
المجلة العلمية الشاملة
كل ماهو جديد ومفيد
مجلة شهرية
COMPUTER ENGINEERING OF IRAQ
MAGAZINE COMPUTER ENGINEERING OF IRAQ
العدد 7
الدرس الثاني - المرجع الشامل في AutoCAD 2010
الجدران النارية (Firewall)
الدرس الثاني - Visual Basic
صمم اقوى المواقع الديناميكية
باستخدام PHP & mysql
زر الماوس FN وظائفة مع اجهزة
TOSHIBA DELL HP ASUS
البرمجة بلغة ال C
MAGAZINE COMPUTER ENGINEERING OF IRAQ
WWW.IRAQ-ENG.COM

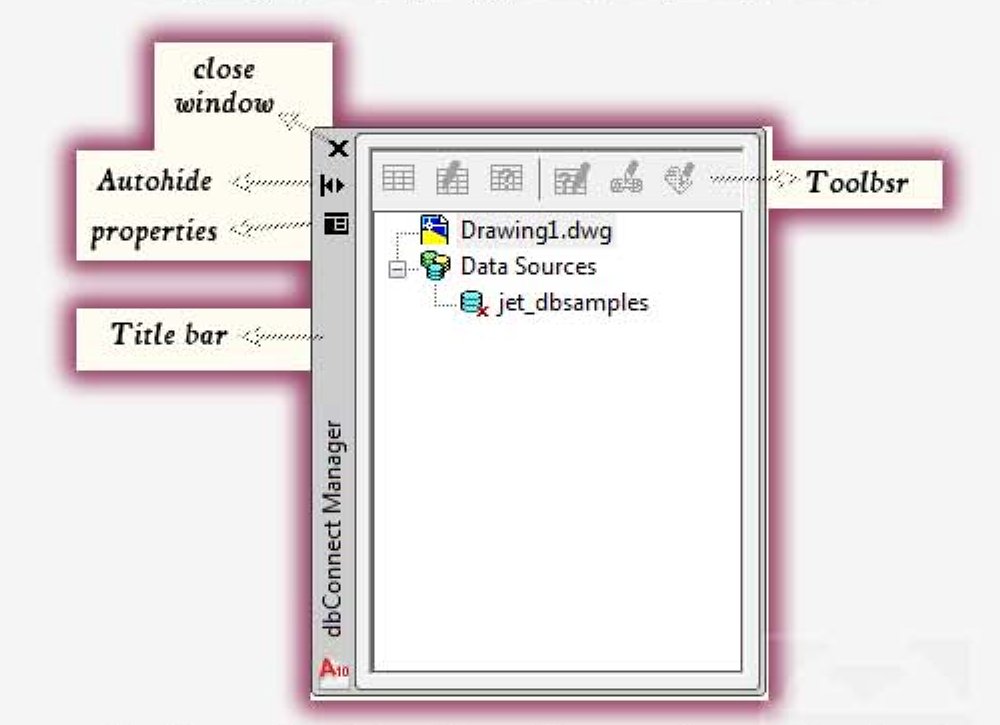
سوف نكمل بهذا العدد الاوامر الخاصة بالاوتوكاد

4- Dbconnect

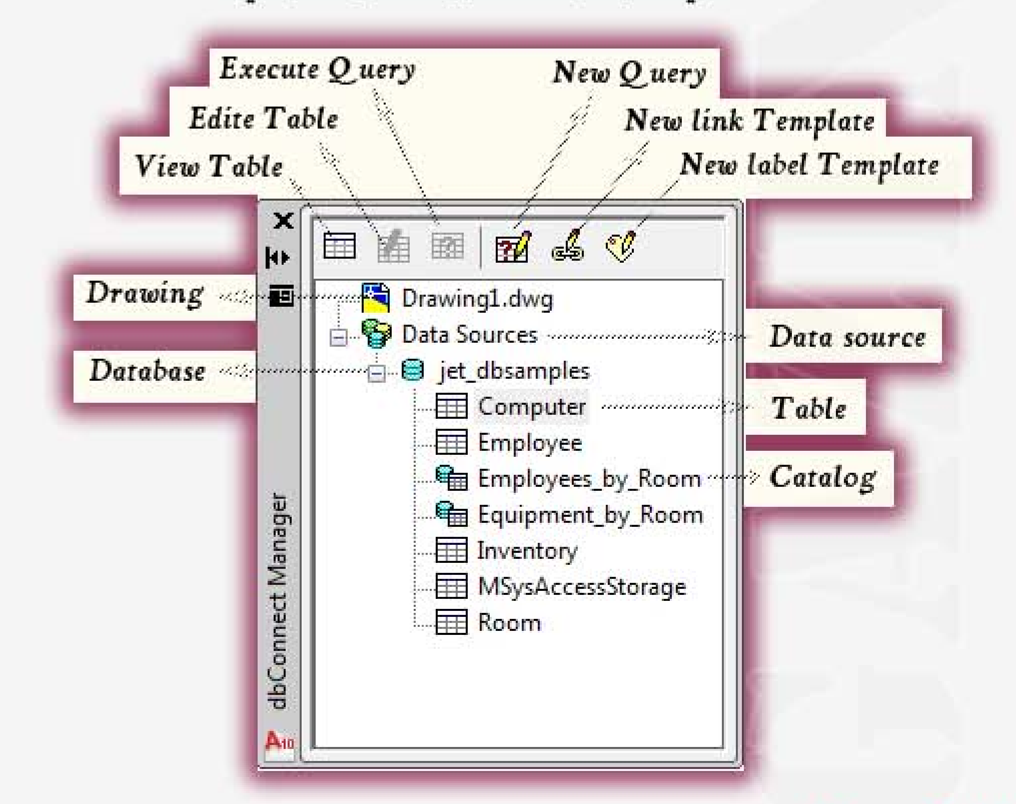
يفتح النافذة Dbconnect Manager ويغلقها , يمكن من خلال هذة النافذة ربط عناصر مع اسطر من جدول قواعد معطيات خارجية , Dbconnect هو اختصار لعبارة Data Base Connection

Command: dbconnect

يعرض النافذة التالية , اذا ظهر حرف X احمر فهذا يعني ان قاعدة المعطيات مفصول عن ملف الرسومات



لوصول ملف الرسومات مع قاعدة المعطيات انقر بالزر اليميني للماوس على ايقونة قاعدة المعطيات ثم اختر الامر Connect معاني الايقونات مبينة فيما يلي :



View Table: يفتح جدولاً من قاعدة معطيات خارجية من اجل " القراءة فقط (read only) " اختر جدولاً او قالب وصل (Link template) او قالب عنوان (Label template) لجعل هذا الزر متاحاً .

Edit Table : يفتح جدولاً من قاعدة معطيات خارجية من اجل " التحرير (Edit) " , اختر جدولاً او قالب وصل (Link template) او قالب عنوان (Label template) لجعل هذا الزر متاحاً .

Execute Query: ينفذ استعلاماً (query) , اختر استعلاماً معرفاً مسبقاً لجعل هذا الزر متاحاً.

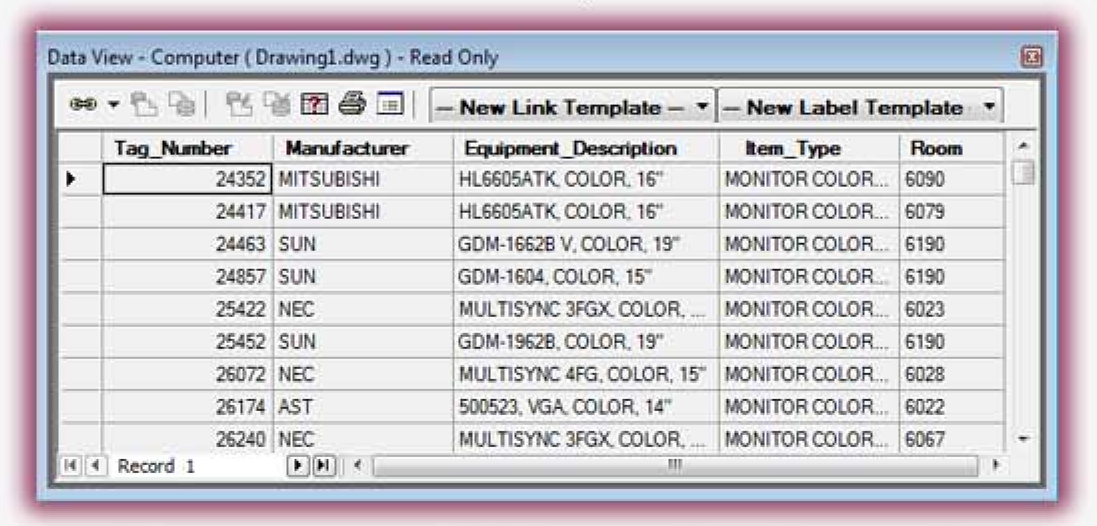
New Query: يعرض صندوق الحوار New Query عند اختيار جدول او قالب وصل , ويعرض " محرر الاستعلامات (Query Editor) " عند اختيار استعلام.

New Link Template: يعرض صندوق الحوار New Link Template عند اختيار جدول , ويعرض صندوق الحوار Link Template عند اختيار قالب وصل , هذا الزر غير متاح من اجل قوالب الوصل المعرفة مسبقا في ملف رسومات ما.

New Label Template: يعرض صندوق الحوار New Label Template عند اختيار جدول او قالب وصل , ويعرض صندوق الحوار Label Template عند اختيار قالب عنوان .

النافذتان View Table و Edit Table

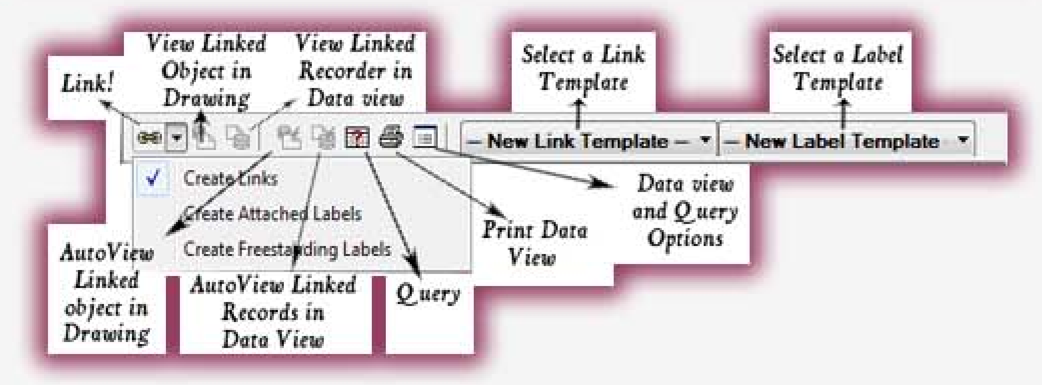
هاتان النافذتان متطابقتان باستثناء ان النافذة View Table للقراءة فقط.


Data View - Computer (Drawing1.dwg) - Read Only

— New Link Template — | — New Label Template

Tag_Number	Manufacturer	Equipment_Description	Item_Type	Room
24352	MITSUBISHI	HL6605ATK, COLOR, 16"	MONITOR COLOR...	6090
24417	MITSUBISHI	HL6605ATK, COLOR, 16"	MONITOR COLOR...	6079
24463	SUN	GDM-1662B V, COLOR, 19"	MONITOR COLOR...	6190
24857	SUN	GDM-1604, COLOR, 15"	MONITOR COLOR...	6190
25422	NEC	MULTISYNC 3FGX, COLOR, ...	MONITOR COLOR...	6023
25452	SUN	GDM-1962B, COLOR, 19"	MONITOR COLOR...	6190
26072	NEC	MULTISYNC 4FG, COLOR, 15"	MONITOR COLOR...	6028
26174	AST	500523, VGA, COLOR, 14"	MONITOR COLOR...	6022
26240	NEC	MULTISYNC 3FGX, COLOR, ...	MONITOR COLOR...	6067

Record 1



Link!: ينشئ وصلة او عنواناً , انقر على القائمة لاختيار خيار ما :

- Create Links: يشغل نمط انشاء الوصلات.
- Create Attached Labels: يشغل نمط العناوين المتصلة.
- Create Freestanding Labels: يشغل نمط العناوين المستقلة.

View Linked Object in Drawing: يحدد (highlight) العناصر المتصلة بالتسجيلات (records) المختارة.

View Linked Recorder in Data View: يحدد التسجيلات المتصلة مع العناصر المختارة في ملف الرسومات.

AutoView Linked Object in drawing: يحدد بشكل آلي العناصر المتصلة بالتسجيلات المختارة.

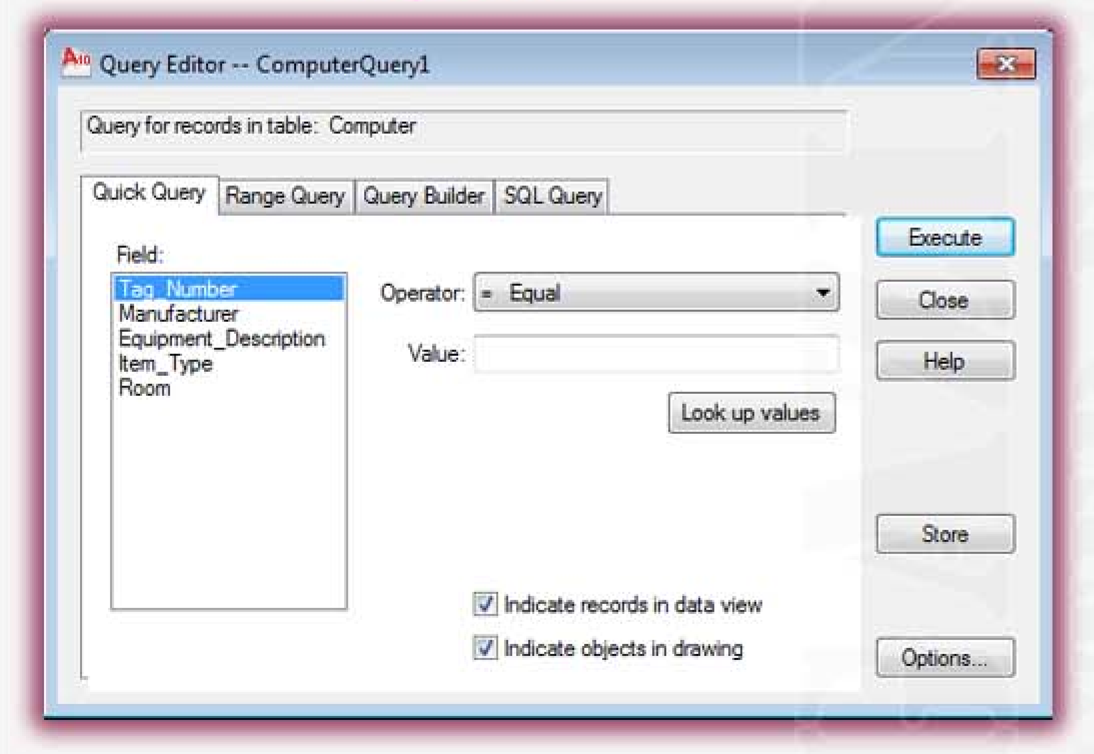
AutoView Linked Records in Data View: يحدد بشكل آلي التسجيلات المتصلة بالعناصر المختارة.
Query: يعرض صندوق الحوار New Query.
Data View and Query Options: يعرض صندوق الحوار Data View and Query Options.
Select a Link Template: يعرض قائمة باسماء قوالب الوصل المعرفة مسبقاً.
Select a Label Template: يعرض قائمة باسماء قوالب العناوين المعرفة مسبقاً.

صندوق الحوار New Query



New query name: يحدد اسم الاستعلام.
Existing query names: يستخدم استعلاما موجوداً.
Continue: يعرض صندوق الحوار Query Editor.

صندوق حوار Query Editor

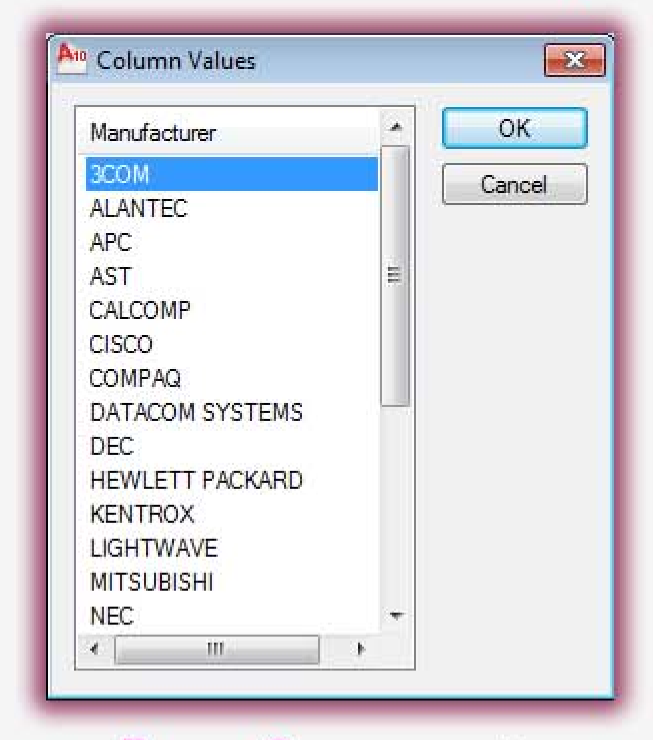


Execute: ينفذ الاستعلام.
Close: يغلق صندوق الحوار.
Save: يحفظ الاعدادات.
Options: يعرض صندوق الحوار Data View and Query Options

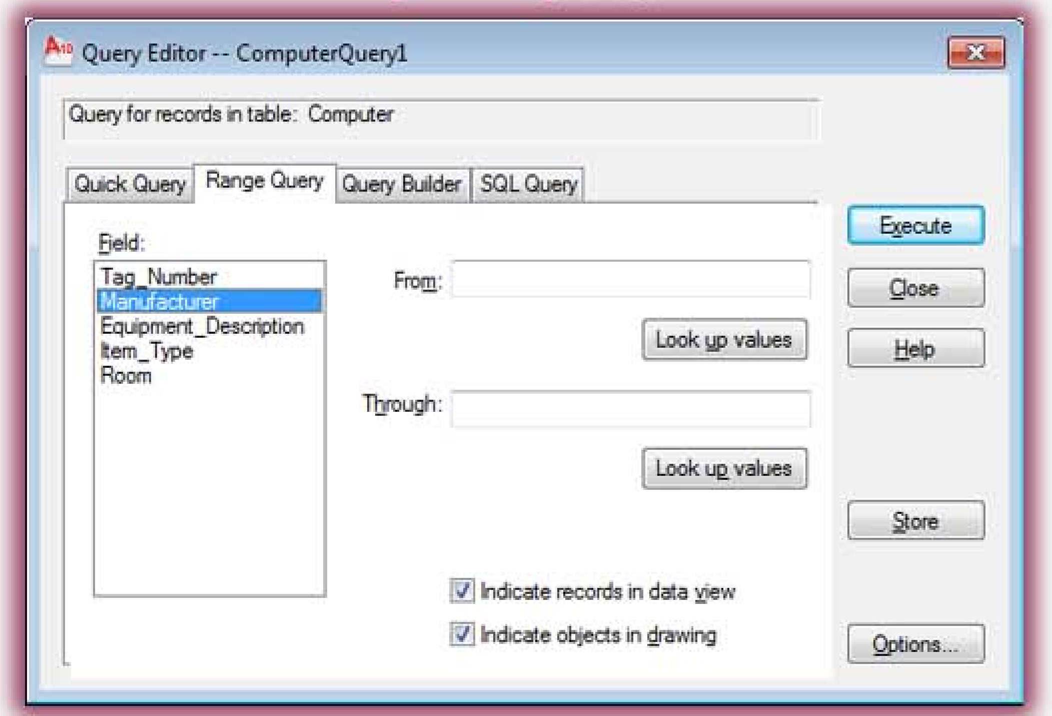
التبويب Quick Query
Field: يختار اسم الحقل.
Operator: يحدد مؤثراً شرطياً.

المؤثر	المعنى
=	Equal: يساوي قيمة الحقل Value (المؤثر الافتراضي)
<>	Not equal: لا يساوي قيمة الحقل Value
>	Greater than: اكبر من قيمة الحقل Value
<	Less than: اصغر من قيمة الحقل Value
>=	Greater than or equal: اكبر من قيمة الحقل Value او يساويها
<=	Less than or equal: اصغر من قيمة الحقل Value او تساويها
Like	يتضمن القيمة , يستخدم المحرف البديل % (المكافئ للمحرف البديل * في نظام Dos)
In	يتطابق مع قيمتين تفصل بينهما فاصلة ","
Is null	لا تتضمن قيمة , يستخدم لتحديد التسجيلات التي لا تتضمن معطيات
Is not null	يتضمن قيمة , يستخدم لاستبعاد التسجيلات التي لاتتضمن معطيات

Value: يحدد القيمة المراد البحث عنها.
Look up values: يعرض قائمة بالقيم الموجودة.

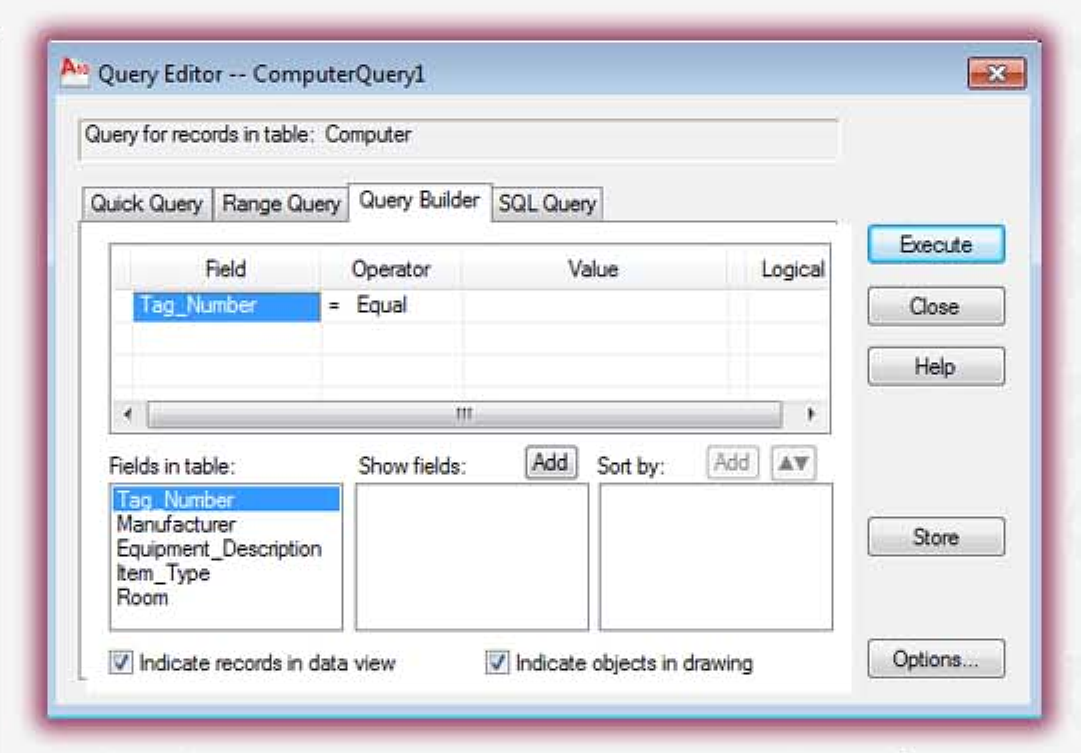


التبويب Range Query



Field: يعرض قائمة بالحقول الموجودة في الجدول الحالي.
From: يحدد قيمة بداية المجال.
Look up values: يعرض صندوق الحوار Column Values.
Through: يحدد قيمة نهاية المجال.
Indicate records in data view: يحدد (highlight) التسجيلات التي تحقق شرط البحث في النافذة Data View.
Indicate objects in drawing: يحدد (highlight) العناصر التي تحقق شرط البحث في ملف الرسومات.

التبويب Query Builder



يتم هنا تجميع شروط البحث ضمن اقواس , يمكن انشاء شروط متداخلة حتى اربعة مستويات

Field: يحدد اسم الحقل , انقر نقرا مضاعفاً على الخلية لعرض قائمة بالحقول الموجودة في الجدول الحالي.

Operator: يحدد مؤثرا منطقياً , انقر نقراً مضاعفاً على الخلية لعرض قائمة المؤثرات المنطقية.

Value: يحدد قيمة من اجل الاستعلام , انقر على الخلية ثم انقر على الاشارة "..." التي تظهر داخلها لعرض قائمة بالقيم الحالية.

Logical: يضع المؤثر And او Or , انقر على الخلية مرة لاضافة And ومرة اخرى لاضافة Or.

Field in table: يعرض الحقول الموجودة في الجدول الحالي , عند عدم اختيار اي حقل فان الاستعلام يعرض كافة الحقول من الجدول , انقر نقرا مضاعفا على اي حقل لاضافته الى القائمة.

Show fields: يحدد الحقول التي يتم عرضها في النافذة Data View, اسحب الحقل الى الخارج القائمة اذا اردت حذفه.

Add: يضيف حقلاً من القائمة Fields in table الى القائمة Show field.

Sort by: يحدد ترتيب الفرز , الحقل الاول في هذه القائمة هو الذي يتم الفرز وفقه اولاً , لتغيير ترتيب الفرز اسحب الحقل الى موقع اخر في القائمة , اختر حقلا واضغط على المفتاح Delete لحذفه من القائمة.

Add: يضيف حقلاً من القائمة Fields in table الى القائمة Sort by (ترتيب الفرز الافتراضي هو الترتيب التصاعدي).

▲▼: يغير ترتيب الفرز.

التبويب SQL query

Table: يعرض قائمة باسماء كافة جداول قواعد المعطيات المتاحة في مصدر المعطيات الحالي.

Add: يضيف الجدول المختار الى محرر النصوص اللغة SQL.

Fields: يعرض قائمة باسماء الحقول الموجودة في جدول قاعدة المعطيات المختار.

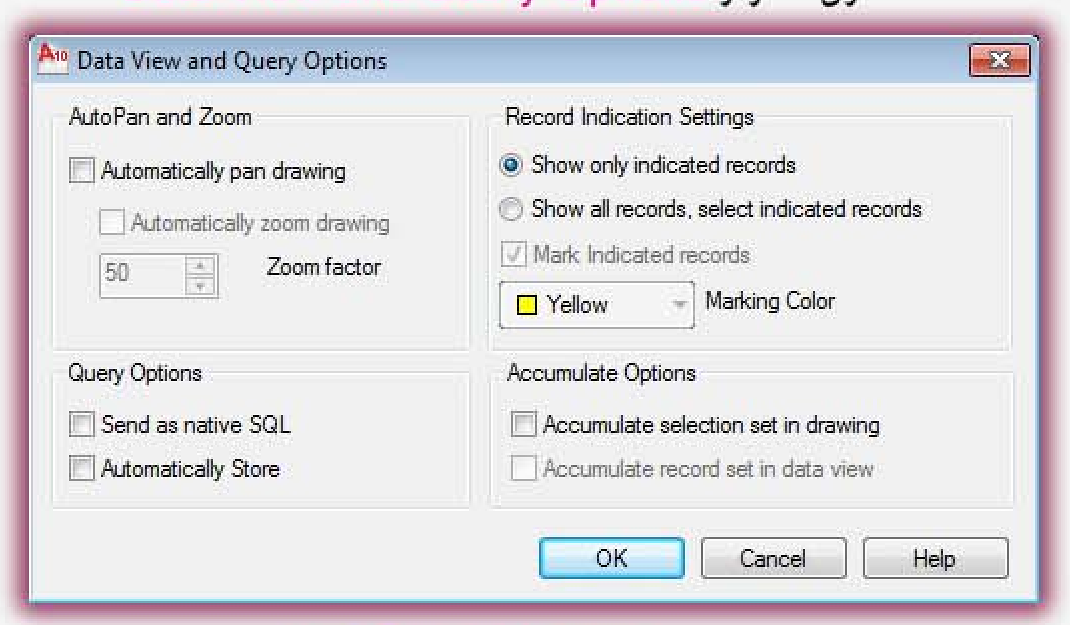
Add: يضيف الحقل المختار الى محرر نصوص اللغة SQL.

Operator: يحدد المؤثر المنطقي الذي يضاف الى الاستعلام (المؤثر الافتراضي هو Equal).

Add: يضيف المؤثر المختار الى محرر النصوص اللغة SQL.

... : يعرض قائمة بالقيم المتاحة من اجل الحقل.

صندوق الحوار Data View and Query Options



خيارات AutoPan and zoom

Automatically pan drawing: يجعل AutoCAD يزيح الرسومات بشكل آلي من اجل إظهار العناصر المرتبطة.

Automatically zoom drawing: يجعل AutoCAD يكبر الرسم / يصغره بشكل آلي من أجل إظهار العناصر المرتبطة.

Zoom factor: يحدد معامل التكبير كنسبة مئوية من مسافة نافذة العرض:

Zoom factor	المعنى
20	الحد الادنى
50	القيمة الافتراضية
90	الحد الاعلى

خيارات Query Options

Send as native SQL: يقوم بالاستعلام في جداول قواعد المعطيات وفق صيغة الجدول المصدري او صيغة SQL 92.

Automatically store: يقوم بتخزين الاستعلامات آلياً عند تنفيذها (الوضع الافتراضي هو تعطيل هذه الميزة).

خيارات Record Indication Settings

Show only indicated records: يعرض التسجيلات المرتبطة باختيارات AutoCAD الحالية في النافذة Data View (هذه هي القيمة الافتراضية).

Show all records, select indicated records: يعرض قائمة بكافة التسجيلات الموجودة في جدول قاعدة المعطيات الحالي.

Mark Indicated records: يلون التسجيلات المرتبطة لتمييزها عن التسجيلات غير المرتبطة .

Marking Color: يحدد لون التمييز (اللون الافتراضي اصفر).